Pontifícia Universidade Católica
do Rio de Janeiro

Leonardo Freitas Ribeiro

O Ponto de Viragem: A animação brasileira, possíveis desdobramentos de um sonho industrial

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Ggraduação em Desig da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em design.

Orientador: Prof. Nilton Gonçalves Gamba

Rio de Janeiro

Abril de 2012

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Leonardo Freitas Ribeiro

O Ponto de viragem: a animação brasileira, possíveis desdobramentos de um sonho industrial

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Design. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Prof. Nilton Gonçalves Gamba
Orientador
Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

Profa. Luiza Novaes
Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

Prof. Antonio Carlos Amancio da Silva
Universidade Federal Fluminense - UFF

Profa. Denise Berruezo Portinari
Coordenadora Setorial do Centro de Tecnologia
e Ciências Humanas - PUC-Rio

Rio de Janeiro, 09 de Abril de 2012

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

Leonardo Freitas Ribeiro

Graduou-se em Arquitetura & Urbanismo na UFJF (Universidade Federal de Juiz de Fora) em 2002. Concluiu Especialização em Animação na CCE/PUC-Rio em 2004. É cineasta de animação, produziu cinco curtas metragem em animação, ganhadores de diversos prêmios.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Ficha Catalográfica

Ribeiro, Leonardo Freitas

O ponto de viragem: a animação brasileira, possíveis desdobramentos de um sonho industrial / Leonardo Freitas Ribeiro ; orientador: Nilton Gonçalves Gamba. – 2012.
226 f. : il. (color.) ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2012.
Inclui bibliografia

1. Artes e design – Teses. 2. Design. 3. Animação. 4. Cinema. 5. Bibliografia especializada. 6. Brasil. 7. Indústria da animação. 8. Animação autoral. 9. Técnicas artesanais. 10. Técnicas digitais. I. Gamba, Nilton Gonçalves. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes & Design. III. Título.

CDD: 700

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Dedico essa dissertação à minha Mãe, Maria Teresa Freitas,
que se aposentou esse ano de uma vida dedicada a Academia.
Espero poder seguir o seu exemplo e vitorioso caminho.

Agradecimentos

Ao meu orientador Prof. Nilton Gamba pelas revisões, opiniões e companheirismo na jornada do mestrado.

Ao CNPq pelo auxilio concedido, sem o qual esse trabalho não poderia ter sido realizado.

Aos Professores do Departamento de Design da PUC-Rio Alberto Cipinuik e Otávio Leonídio, que em suas aulas, me apresentaram novas perspectivas de abordagem para a animação.

Ao Prof. Tunico Amancio, da UFF, que na disciplina: *Economia Política e Produção Audiovisual*, me propiciou contato com Sílvio Da-Rin e conseqüentemente ao conteúdo do projeto *ProAnimação*.

A Marcos Magalhães, que me apresentou ao texto *No Território Indeterminado da Imagem Animada*, do animador português, José-Maria Xavier.

Aos animadores Humberto Avelar, Marcos Magalhães, Maurício Squarisi, Rosaria, Sávio Leite e Wilson Lazaretti, pela gentileza de me concederem entrevistas, pelo entusiasmo pela animação e qualidade dos dados prospectados de suas falas.

Aos membros da Banca, Professores Nilton Gamba , Luiza Novaes e Tunico Amancio, por prontamente aceitarem o convite.

A minha Mãe, Profa. Maria Teresa Freitas, pelo incentivo, leituras e opiniões.

Agradeço minha namorada em sua língua natal: *"Til Lene Tjørhom, min kjære samboer."*

A animadora Eliane Gordeeff que me emprestou seu raro exemplar de *Coletânea Lições com Cinema: Animação, vol. 4.*

Ao grande e distante amigo Caio Caravelli, que me enviou de Nova Iorque os importantes livros: *Experimental Animation* e *Hyperanimation*.

Ao amigos e tradutores Adauto Villela pela tradução dos livros *Experimental Animation* e *Hyperanimation*; e do artigo *The Uses and Abuses Of Cartoon Style in Animation*, de Leslie Bishko, e Carolyn Hoggarth pela tradução para o inglês do resumo dessa dissertação.

Aos amigos e familiares Adriane "*Pupu*" Puresa, Cláudia Bolshaw, Gabriel Yazbeck, "*Gef*" Coutinho, Jovino Santiago Ribeiro, Quiá Rodriques, Rogério Terra Jr., Solange Jobim e Souza, Stefan Müller, Teresa Cristina Freitas e Vicente de Souza, pelo apoio, presença e amizade.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Resumo

Ribeiro, Leonardo Freitas; Gamba, Nilton Gonçalves.**O ponto de viragem: a animação brasileira, possíveis desdobramentos de um sonho industrial.** Rio de Janeiro, 2012. 226p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Esse trabalho pretende através de uma revisão bibliográfica, análise documental, entrevistas e a própria experiência do pesquisador, identificar aspectos que o contexto atual da animação valoriza ou negligencia, traçando caminhos para se compreender o momento atual da produção brasileira, sua trajetória histórica e possíveis desdobramentos.O trabalho é divido em três partes.Na primeira, faço uma revisão bibliográfica do campo da animação no Brasil e contextualizo essas publicações com a prática e a história da animação no país. Na segunda, utilizo a forma dos duplos para conduzir e organizar uma reflexão sobre a animação. O duplo pode ter o sentido de duplicado, de substituto. Igualmente pode representar parceria e oposição. É a alternância desses significados que conduzem o dialogo entre a animação e o cinema de filmagem ao vivo; as técnicas tradicionais e digitaisde animação; o trabalho artesanal do animador e o trabalho industrial nos estúdios de animação; e a produção autoral com a comercial. Na terceira, realizo entrevistas com animadores brasileiros, de caráter qualitativo. Relaciono os discursos dos animadores, com o conteúdo levantado e procuro entender como esse momento de viragem do campo da animação no Brasil é percebido e como poderá afetar o desenvolvimento da animação no país. Assim, pretendo refletir sobre a relevância do cinema de animação de autor e do curta metragem, dentro do campo do design e do cinema como modelo de produção fundamental para a preservação de técnicas tradicionais de animação e simultaneamente renovador da linguagem, importante formador de profissionais e de público.

Palavras-chave

Design; animação; cinema; bibliografia especializada; Brasil; indústria da animação; animação autoral; técnicas artesanais; técnicas digitais.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Abstract

Ribeiro, Leonardo Freitas. Gamba, Nilton Gonçalves (Advisor). **The turning point: the Brazilian animation, possible consequences of an industrial dream.** Rio de Janeiro, 2012. 226p. MSc. Dissertation - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This work aims, through a literature review, document analysis, interviews and the researcher's own experience, to identify aspects that the current animation context values or neglects, and to plot ways to understand the present situation in Brazilian production, its historical background and possible outcomes. The work is divided into three parts. The first is a literature review of animation in Brazil and contextualizes the selected publications within the practice and history of animation in the country. In the second I use pairs to lead and organize a debate on animation. These pairs may have the feeling of being duplicates or substitutes, or may represent partnership or opposition. It is this alternation of meanings that leads the dialogue on the differences between animation and live-action cinema; comparing traditional with digital animation techniques, the animator's craftwork with industrial work carried out in animation studios, and authorial production with commercial production. In the third I describe qualitative interviews undertaken with Brazilian animators. I compare the opinions of the animators with there searched content above and try to understand how the turning point in the field of animation in Brazil is perceived, and how it can affect the development of animation in the country. Therefore, I intend to reflect upon the relevance of authorial animation and short films, within the field of design and cinema as a fundamental production model for the preservation of traditional animation techniques and at the same time a renovator of language, an important factor in the growth of both professionals and their audience.

Keywords

Design; animation; cinema; specialized bibliography; Brazil; the animation industry; authorial animation; craft techniques; digital techniques.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Sumário

1. Introdução 14

2. A animação publicada 23
2.1. De livro em livro, de tempo em tempo 33
2.2. Nas páginas animadas 53

3. A animação e seu duplo 60
3.1. A animação e o cinema de filmagem ao vivo 60
3.2. A mão e a máquina 70
3.2.1. O animador e a caixa preta 72
3.2.2. A técnica manual e a computação gráfica 78
3.2.3. A animação de autor e a animação industrial 93

4. Um diálogo animado 104
4.1. A escola 108
4.2. A técnica 119
4.3. A viragem 126
4.4. Políticas públicas 139

5. Considerações finais 156

6. Referências bibliográficas 161
7. Anexos 169
Anexo I. Linha do tempo 170
Anexo II. Entrevista com Humberto Avelar 171

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Anexo III. Entrevista com Marcos Magalhães 185
Anexo IV. Entrevista com Maurício Squarisi e Wilson Lazarette 195
Anexo V. Entrevista com Rosaria 208
Anexo VI. Entrevista com Sávio Leite 215

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Lista de figuras

Figura 01 - Flip-book 14
Figura 02 - Castelos de Vento 15
Figura 03 - Como Defender Um Cafofo 16
Figura 04 - Wood & Stock 18
Figura 05 - Meu Amigãozão 18
Figura 06 - Peixonauta 18
Figura 07 - Roque - A jogada Mortal 18
Figura 08 - A feira dos Imortais 19
Figura 09 - O Andar Superior 19
Figura 10 - Lobo Guará e a Dama de Chapéu Vermelho 19
Figura 11 - Preston Blair 24
Figura 12 - Aardman 26
Figura 13 - Câmera Multiplano 31
Figura 14 - O Desenho Animado 33
Figura 15 - Cinema de Animação; Arte Nova/Arte Livre 33
Figura 16 - Guia Prático Do cinema de Animação 34
Figura 17 - A Experiência Brasileira no Cinema de Animação 35
Figura 18 - A Técnica da Animação Cinematográfica 36
Figura 19 - Arte da Animação; técnica e estética através da história 38
Figura 20 - Personagem da UPA 38
Figura 21 - Personagem da Cartoon Network 38
Figura 22 - Entre o Olhar e o Gesto 39
Figura 23 - A Grande Arte da Luz e da Sombra 40
Figura 24 - Dando Vida a Desenhos Vol. I 40
Figura 25 - Timing em Animação 41
Figura 26 - A Arte da Animação 41
Figura 27 - Personagem dos irmãos Piologo 42
Figura 28 - Sequência animada por Andrés Lieban 42
Figura 29 - Manual do Pequeno Animador 43

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Figura 30 - Anima Escola 10 Anos 43
Figura 31 - Esquema de caminhada, de Sergi Câmara 44
Figura 32 - Esquema de caminhada, de Richard Williams 44
Figura 33 - Animation Now! 45
Figura 34 - Ilustrações no livro Animation Now! 45
Figura 35 - Juro Que Vi... Curupira 45
Figura 36 - Diagramação do livro Stop-motion 47
Figura 37 - O Cinema de Animação 47
Figura 38 - Castelo da Disney 48
Figura 39 - Os Segredos dos Roteiros da Disney 49
Figura 40 - Walt Disney 49
Figura 41 - Rickey Rat 52
Figura 42 - Shenzhen 52
Figura 43 - The Animator's Survival Kit 57
Figura 44 - Teatro Óptico 60
Figura 45 - Fotogramas 35mm 61
Figura 46 - Zootrópio 62
Figura 47 - Fenaquitoscópio 62
Figura 48 - Película desenhada utilizada no Teatro Óptico 65
Figura 49 - MacLaren pintando diretamente na película 66
Figura 50 - Folha desenhada por MacCay 67
Figura 51 - Animação em acetato 68
Figura 52 - O cenário e o personagem... 69
Figura 53 - Ao animar Homer Simpson... 69
Figura 54- O ator contracena com Hulk 70
Figura 55 - Estúdio de animação tradicional 80
Figura 56 - Estúdio de animação digital 80
Figura 57 - Émile Cohl 81
Figura 58 - Winsor MacCay 81
Figura 59 - Personagem em 3D 81
Figura 60 - Bill Plympton 81
Figura 61 - Paul Driessen 81
Figura 62 - Estúdio caseiro de animação 82

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Figura 63 - Little Nemo 82
Figura 64 - 2D or not 2D 82
Figura 65 - Estúdio de animação 85
Figura 66 - Flatword 87
Figura 67 - Little Things 87
Figura 68 - UPA 88
Figura 69 - Anime 88
Figura 70 - Animação total, Estúdios Disney 88
Figura 71 - Os Flintstones 89
Figura 72 - Luxo Jr 89
Figura 73 - Papa-Léguas, Warner Brothers 90
Figura 74 - Estúdio de animação caseiro, do pesquisador 91
Figura 75 - Planeta Selvagem 94
Figura 76 - Submarino amarelo 94
Figura 77 - O Velho Moinho 95
Figura 78 - Os Simpsons 95
Figura 79 - Furico & Fiofó 96
Figura 80 - Gato Felix 96
Figura 81 - Yansan 96
Figura 82 - Betty Boop e Mickey Mouse 100
Figura 83 - Meninas Superpoderosas 100
Figura 84 - Bob Esponja 100
Figura 85 - Garoto Cósmico 103
Figura 86 - Sítio do Pica-Pau Amarelo 103
Figura 87 - Animação realizada pelo NCAC 106
Figura 88 - Mesa de luz fabricada pelo NCAC 106
Figura 89 - Animando 107
Figura 90 - Juro que vi ... Saci 107
Figura 91 - Mercúrio 108
Figura 92 - Menina da Chuva 108
Figura 93 - Historietas Assombradas, para Crianças Malcriadas 123
Figura 94 - Vida Maria 123
Figura 95 - Nave Mãe 123

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Figura 96 - Digimon 127
Figura 97 - Pokémon 127
Figura 98 - Menina da chuva 129
Figura 99 - Tromba Trem 129
Figura 100 - De Janela Para o cinema 130
Figura 101 - Almas em Chamas 130
Figura 102 - Passo 130
Figura 103 - O Divino De Repente 130
Figura 104 - Desenho de MacLaren 133
Figura 105 - Sequência animada, Estúdios Disney 133
Figura 106 - Astro Boy 136
Figura 107 - Tromba Trem (AnimaTV) 138
Figura 108 - Carrapatos e Catapultas (AnimaTV) 138
Figura 109 - Peixonauta 138
Figura 110 - Sítio do Pica-Pau Amarelo 138
Figura 111 - Meu Amigãozão 138
Figura 112 - Lotte Reiniger 140
Figura 113 - Ladislaw Starewicz 140
Figura 114 - O Caminho das Gaivotas 142
Figura 115 - Animato 146

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Leonardo Freitas Ribeiro

O Ponto de Viragem

A animação brasileira, possíveis desdobramentos de um sonho industrial

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

DEPARTAMENTO DE ARTES & DESIGN

Programa de Pós-Graduação em Design

Rio de Janeiro, abril de 2012

1. Introdução

A animação está em crise de identidade. Desde sempre, e provavelmente para sempre; nisso reside mesmo um dos seus traços identitários.

Dick Tomasovic

A animação, considerando o espectro das populações das cidades brasileiras, está presente no cotidiano das pessoas desde a infância. Quando criança, durante os anos 80, ainda muito cedo, muita gente entrava em contato com a linguagem através de seriados-televisivos-infantis-animados e de longas metragens da *Disney* nos cinemas. Além disso, podíamos entrar em contato empiricamente com o mecanismo da animação, através de *flip-books* (*kinescópios*)[1] improvisados com desenhos feitos nos cantos das páginas dos cadernos de colégio, livros e dicionários.

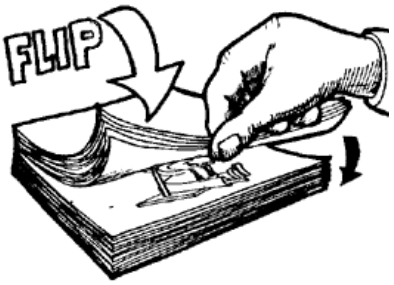


Figura 01 - Flip-book.

No entanto, como integrante dessa geração, para mim o apelo das imagens dos seriados animados da tevê e dos longas dos cinemas pareciam algo inatingível, fazendo que com o tempo as minhas tentativas de animar nos cantos dos livros se tornassem frustrantes. Não existiam informações disponíveis, como já existem hoje, de como se animam imagens e a animação não era algo relevante para as escolas da época. Minha atenção então se desviou para as histórias em quadrinhos e o cartum. Nesse intervalo de tempo, lembro de ter visto em um cine clube o filme *Animando*[2] de Marcos Magalhães, que mostra o animador interagindo com seu personagem de desenho, descortinando para o espectador várias técnicas de animação. No entanto, com minha pouca idade na época, não possuía instrumentos para compreender e replicar as técnicas que via no filme e muito menos equipamentos para

[1] O *flip-book* ou *kinoscópio* é um brinquedo óptico muito simples, um bloco de papel, com figuras desenhadas, que ao ser folheado, dá a quem o manuseia a ilusão do movimento. Foi inventado em 1868. Em inglês, *to flip* significa folhear. Também pode ser chamado de cinema de polegar, *cinèma de poche* (cinema de bolso) ou *Hand cinema* (cinema de mão).

[2] ANIMANDO de Marcos Magalhães, 1981, duração 13 min. Sinopse: Um animador tentando encontrar a técnica ideal para dar vida a seu personagem. Neste passeio pelas diferentes formas de animar, criador e personagem terminam por se confundir. Prêmio de Melhor filme didático no Festival de Espinho (Portugal), 1983. Menção Honrosa no Festival de Melbourne (Austrália), 1984. Produzido no NFB -*National Film Board* (Canadá) através de um convênio entre a EMBRAFILME e a CAPES para concessões de bolsas de aperfeiçoamento em cinema no exterior.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

tal feito. Câmeras de cinema e de vídeo ainda não participavam do cotidiano das pessoas e o VHS, padrão que sucedeu o Super 8 no *home video* brasileiro, não permitia a fotografia quadro a quadro.

Em 1998, existia um plano político, de transformar a cidade de Juiz de Fora, onde vivia, em um polo de produção audiovisual, plano que não se concretizou. Dentre algumas ações do poder público, houve na cidade alguns cursos rápidos de produção audiovisual, entre eles uma oficina de animação ministrada por Pedro Ernesto Stilpen(Stil), um dos pioneiros da animação e da televisão do Brasil. Nessa oficina tomei contato pela primeira vez, com a técnica e prática de produção de animação, mas muito superficialmente. Nem cheguei a animar, mas pude exercitar o design de um personagem e criar um simplório *storyboard*.

No ano 2000 participei do meu primeiro Anima Mundi (Festival Internacional de Animação do Brasil). Fiquei impressionado com as oficinas de animação abertas ao público, pela primeira vez vi pessoas animando, mas ainda percebia o mundo da animação como uma coisa distante, longe das Minas Gerais.

Em 2001 ganhei de um amigo, uma fita VHS composta de uma compilação de curtas metragens produzidos em Minas. Dentre os curtas, me chamou a atenção *Castelos de Vento*[3], animação de Tânia Anaya. Tive um "estalo" na cabeça: Que curta fantástico! Então é possível fazer desenho animado em Minas Gerais! No roda pé da contra capa da fita, um logotipo me chamou a atenção: Decine - CTAv (Centro Técnico Audiovisual). No mesmo ano, coincidentemente, fiz uma oficina de animação em película, ministrada por Ana Rita Nemer, animadora do mesmo CTAv, durante o 4° Festival de Cinema de Tiradentes. Além de animar direto na película, assisti a quase todos os curtas produzidos pelo CTAv no convênio com o Canadá.

A estrutura de produção de animação começava a se construir na minha cabeça e começava a sentir que era possível eu mesmo produzir um curta metragem animado. Mas ainda faltava algo. Deixei minha timidez de lado e fui atrás da informação. Peguei um ônibus rumo ao Rio de Janeiro e fui direto à Av. Brasil, onde se encontra a sede do CTAv, sem hora marcada e com uma boa dose de inocência perguntei ao vigia do portão: _"Bom dia, gostaria de fazer desenhos animados, o Senhor sabe se alguém poderia me ajudar?"

Meio surpreso o funcionário me encaminhou para a sala de artes do CTAv, onde fui recebido pelos animadores Ana Rita Nemer e Telmo Carvalho. Eles me mostraram a sala de artes com suas mesas de luz, o *storyboard* do filme

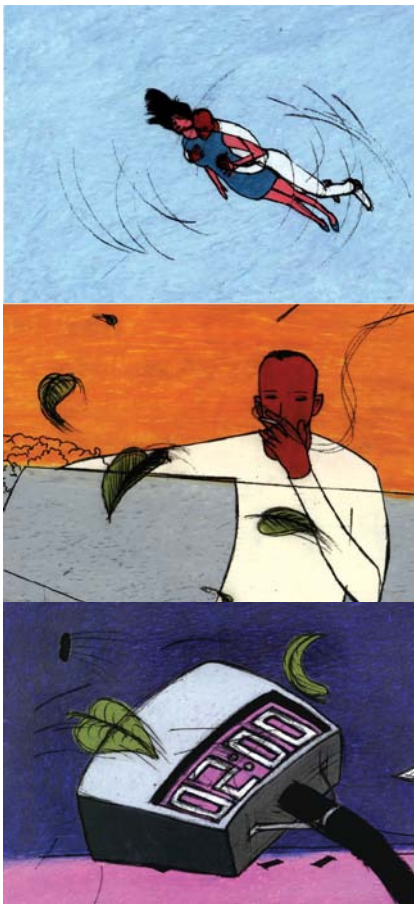


Figura 02 - Castelos de Vento.

[3] CASTELOS DE VENTO de Tânia Anaya, 1988, duração 8 min. Sinopse: Uma breve estória sobre o poder do vento em apagar linhas, destruir casas e arrastar pessoas. O sopro que cria os homens, unindo-os e separando-os.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

que o Telmo estava produzindo (*Em busca da Cor*[4]) pregado na parede, a ilha de edição, os computadores, os programas de edição não linear, como sincronizar imagem e som, a truca cinematográfica[5]. Tudo um pouco abandonado, empoeirado e esquecido.Nesse momento compreendi a estrutura que precisava replicar para produzir filmes. Essa visita repentina foi fundamental para mim. Lembro do Telmo em uma frase sintética: _"*Você precisa de um registro*[6] *para nivelar as folhas, nas quais você vai animar pose a pose um movimento. E precisa saber que para completar um segundo é preciso desenhar 30 poses se a finalização for em vídeo ou 24 poses se for em película e depois fotografá-las. Assim se faz um filme*."

Era tudo que precisava saber. Voltei para Minas, reuni alguns amigos em torno dessa ideia e produzi meu primeiro curta finalizado em 2003: *Como Defender Um Cafofo ou As aventuras do Lobo Guará no Reino da Especulação Imobiliária*[7], uma paródia da fábula do Lobo Mau e dos três porquinhos, onde os personagens eram transpostos para a realidade brasileira, invertendo os papéis dos protagonistas: os porquinhos como vilões e o Lobo como mocinho.Em consequência dessa produção, abracei a animação como minha arte e profissão. O interessante dessa aventura cinematográfica, é que eu não tinha consciência exata do que estava fazendo. Na minha cabeça, estava entrando para a mundialmente famosa indústria da animação. Meus modelos estéticos e referências eram os seriados animados que via quando criança na televisão (*Hanna-Barbera, Warner Brodres, UPA, Disney*) e dois pequenos livretos em inglês: *How to Animate Film Cartoons* (1990) e *How to Draw Cartoon Animation* (1980), de Preston Bair (animador que passou pelos estúdios *Disney*, MGM e *Hanna-Barbera*), que achei em uma papelaria, misturados a manuais de pintura e artesanato.

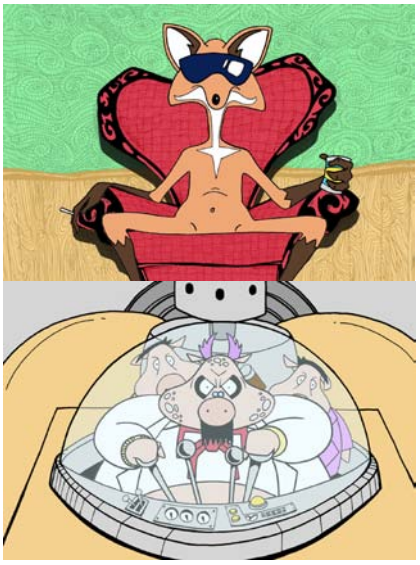


Figura 03 - Como Defender Um Cafofo ou As aventuras do Lobo Guará no Reino da Especulação

Acredito que muitos animadores da minha geração passaram por experiências parecidas. Não tínhamos uma

[4] EM BUSCA DA COR de Telmo Carvalho, 2002, duração 13 mim. Sinopse: A procura da técnica e das cores perfeitas, um artista acaba se deparando com a decadência e a angústia.

[5] A Truca é usada para fotografar os diversos planos de folhas de acetato sobrepostas. Ela é constituída por uma mesa móvel e uma câmera de cinema 35mm ou 16mm, suspensa paralelamente à mesa. Na truca é possível animar os movimentos de câmera quadro a quadro.

[6] O registro ou *peg bar* consiste de uma régua com dois ou três pinos. Nesses pinos se encaixam as folhas de animação, que são previamente furadas.

[7] AS AVENTURAS DO LOBO GUARÁ NO REINO DA ESPECULAÇÂO IMOBILIÁRIA de Leo Ribeiro, 2003, duração 12 min.Sinopse: Um ambicioso porco construtor e seus asseclas pretendem destruir a última casa antiga da cidade, para no local,construir um centro empresarial. No antigo casarão mora um distraído e boa praça Lobo Guará que sem esquentar a cabeça defende seu cafofo da demolição. Melhor Curta Metragem de Animação, Júri Popular, Festival Olhares, 1° Festival de Cinema e Vídeo digitais da Universidade Federal de Viçosa (Brasil), 2006.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

educação formal em cinema de animação e aprendíamos com o que fazíamos e essas experiências já eram os filmes que depois mostrávamos ao público. Uma formação tortuosa, lenta, feita de pequenas descobertas. Não existia uma teoria ou conhecimento organizado, o negócio era animar e ir em frente.

Essa característica de produção de animação produziu uma variedade de estilos de se animar e desenhar personagens, não se pode dizer que exista um padrão na animação brasileira. Mas também essa falta de base teórica sólida fez com que muitos de nós nos prendêssemos nos dogmas da indústria, principalmente no método *Disney* de produção de desenhos animados. Apesar de termos acesso, mesmo que restrito e pontual, ao conhecimento teórico sobre outros tipos de cinematografias ou técnicas de animação.

No entanto, estava muito longe de uma organização taylorista de produção[8], como nos grandes estúdios. O gerenciamento da produção era flexível, cada animador participava da criação dos movimentos ativamente, não existia um mero intervalador. Os personagens, apesar de seguirem a orientação de um *model sheet*[9], eram desenhados com mais liberdade e estavam longe do aspecto estético "fofinho" dos personagens da televisão e do cinema. Os roteiros também não tinham conceitos rígidos de bem contra o mal e o *happy end* nem sempre desfechavam esses curtas. A técnica estava distante da animação fluida de *Disney*, ao contrário, eram movimentos mais bruscos, simplificados e estilizados, uma mistura de técnicas e estilos, hora usando a animação total, hora a limitada[10]. Fabricava minhas próprias mesas de luz e registros (réguas de pino ou *peg bars*). Adaptava computadores e programas que em sua origem não eram projetados para serem estações de trabalho em animação.

Hoje percebo que o que fazíamos na época, não era uma mera imitação dos métodos da indústria, mas sim uma reinvenção desses métodos. Experimentava o encaminhamento de 120 anos da técnica da animação em uma só produção. Dito isso, acredito ser justo afirmar que o que fazíamos era uma obra autoral e de certa forma experimental.

A animação experimental é definida de maneira diferente por autores diversos e se confunde com a animação de autor e a animação ou cinema independente.

Para Robert Russett e Cecile Starr a animação experimental se limitaria aos filmes feitos por um só

[8] Frederick Taylor é o pai da Administração Científica ou Taylorismo, que se caracterisa pela divisão de funções dos trabalhadores e da adoção da linha de montagem.

[9] *Model sheet* ou folha de modelo, usada para normalizar o desenho do personagem a ser animado. Normalmente constituída de 4 poses do personagem: frente, costas, perfil e 3/4.

[10] Sobre animação total (*Full Animation*) e animação limitada, ver p. 89/90.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

indivíduo. (RUSSET & STARR, 1988. p.9) No entanto penso que essa classificação deixa de lado muitas produções animadas coletivamente e que estão muito longe do cinema comercial e são produzidas em pequenos estúdios de maneira independente. Já alguns autores como John Halas, Roger Manvell, Bob Privett e Sébastien Denis também pensam a animação experimental de maneira mais ampla.

Marcos Magalhães vai mais além e classifica quase toda a produção brasileira como experimental:

> Até bem pouco tempo (talvez até o fim do século passado), virtualmente toda obra de animação autoral produzida no Brasil poderia se encaixar nestes padrões, já que as possibilidades comerciais eram inexistentes ou tão tênues que não representavam constrangimentos ou barreiras a qualquer tipo de experimentação.
> (MAGALHÃES, 2011. p.46)

Penso que essa afirmação trespassa o Século XX e também é válida para a produção nacional da primeira década do Século XXI pois a indústria nacional de animação ainda é incipiente e apenas recentemente surgiram casos de sucesso na produção de séries de animação (*Meu Amigãozão, Peixonauta, Escola pra Cachorro*) e se retomou a produção de longas metragens no Brasil (*Wood & Stock, Brichos, Garoto Cósmico*).

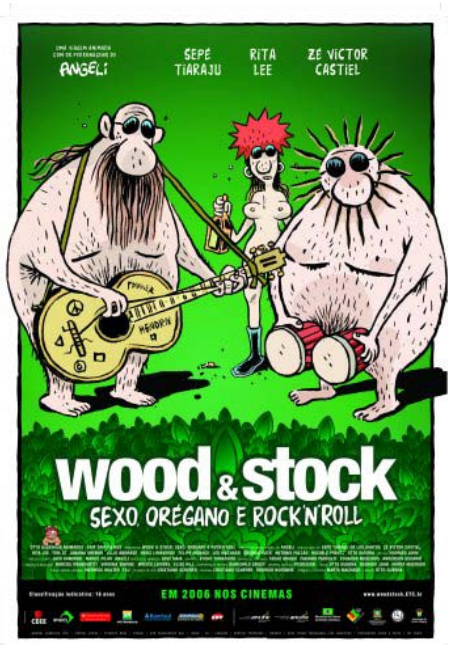


Figura 04 - Wood & Stock.

Figura 05 - Meuamigãozão Figura 06 - Peixonauta.

Depois de *Como Defender Um Cafofo ou As aventuras do Lobo Guará no Reino da Especulação Imobiliária*, produzi *Roque - A Jogada Mortal*[11], desenho animado sem falas, com personagens estilizados em traços geométricos e paleta de cores restrita à gama de tons entre o verde e o azul. Paralelamente à produção do curta senti necessidade de um maior aprofundamento no campo da animação e me matriculei na primeira turma do curso de pós-graduação

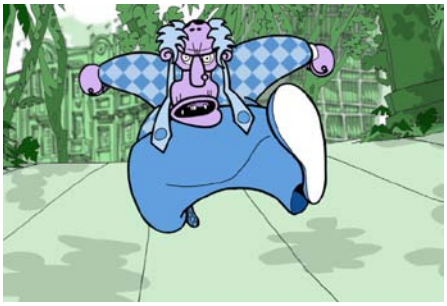


Figura 07 - Roque - A jogada Mortal.

[11] ROQUE - A JOGADA MORTAL de Leo Ribeiro, 2004, duração 12 mim. Sinopse: Numa praça central, velho enxadrista, insociável e sistemático, disputa a posse de uma mesa de jogos com duas simpáticas velhinhas damistas. Troféu Andorinha Digital, Melhor Curta Metragem de Animação, 1° Cine Port, 1° Festival de Cinema de Países de Língua Portuguesa, Cataguases (Brasil), 2005.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Lato Sensu em animação da PUC-Rio (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro). Nesse curso com duração de um ano, pude conhecer melhor a animação, sua origem, variedade e história da técnica, além de ter contato com realizadores mais experientes como Aída Queiroz, Cesar Coelho, Marcos Magalhães e Quiá Rodrigues. Na PUC-Rio produzi meu curta mais experimental, *A Feira dos imortais*[12], um pequeno desenho animado, com pouco mais de um minuto e meio, animado quadro a quadro em papel, sem a utilização de quadros chaves, o que chamamos de animação direta.

Depois de terminar o curso, voltei a Minas para produzir *O Andar Superior*[13], curta finalizado em película 35mm, com personagens que lembram o design das animações de personagens da era de ouro da animação norte-americana e cenários grandiosos e multicoloridos, próximos da linguagem psicodélica. Entre idas e vindas, Rio de Janeiro e Minas Gerais, animação autoral e animação comercial, concluí mais um curta: *Lobo Guará e a Dama de Chapéu Vermelho*[14], retomando meus primeiros personagens e de alguma forma fechando um ciclo.

Entre 2002, quando comecei a animar o primeiro curta do Lobo Guará e 2011, ano que terminei sua segunda aventura, o campo da animação no Brasil mudou muito: Antes tínhamos muito pouca informação, o Anima Mundi era o único festival brasileiro a dar destaque à animação; hoje o número de festivais onde se pode ter contato com a animação de autor é bem maior[15]. Antes a animação era

Figura 08 - A feira dos Imortais.

Figura 09 - O Andar Superior.

Figura 10 - Lobo Guará e a Dama de Chapéu Vermelho.

[12] A FEIRA DOS IMORTAIS de Leo Ribeiro, 2005, duração 1:30 min. Sinopse: Livre interpretação de parte do Genesis. O curta-metragem utiliza o símbolo do fruto da árvore do conhecimento do bem e do mal, como metáfora para abordar o estado em que se encontra a nossa sociedade.

[13] O ANDAR SUPERIOR de Leo Ribeiro, 2007, duração 7 min. Sinopse: Teotônio Flanela, um simples contador, vive situações inusitadas para conseguir embarcar para o descanso eterno. Menção Honrosa, 3º Mostra Curta Fantástico, São Paulo (Brasil), 2008.

[14] LOBO GUARÁ E A DAMA DE CHAPÉU VERMELHO de Leo Ribeiro, 2011, duração 9 min. Sinopse: A Corporação OINC passa por uma forte crise financeira. O ambicioso porco Orlando planeja mais uma vez demolir a casa do Lobo Guará (a última edificação antiga da cidade). Agora Orlando tem uma nova aliada em sua ânsia de destruição, a líder sindical Chapeuzinho Vermelho. Prêmio Especial do Júri, Categoria Adulto - 6º Locomotiva - Festival de Cinema de Animação, Garibaldi (Brasil), 2011.

[15] ANIMAGE: Festival Internacional de Cinema de animação de Pernambuco - PE, Animaldiçoados: Festival Internacional de Animação de Horror - RJ/SP, Dia Internacional da Animação - evento que se realiza anualmente em mais de 100 cidades espalhadas pelo Brasil, Locomotiva: Festival de Cinema de animação de Garibaldi - RS, MUMIA: Mostra Udigrudi Mundial de Animação - MG.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

exibida apenas nos cinemas, produções da *Disney* em sua maioria ou nos programas matinais para crianças na TV; hoje além de uma produção maior e mais diversificada nos cinemas, existem canais de televisão exclusivos para a animação, onde esta é veiculada 24 horas por dia. Antes Informações técnicas eram limitadas a raras oficinas e livros de difícil acesso. Recorríamos a poucos manuais de animação em inglês e com sorte a alguma oficina de animação; hoje, apesar do número de publicações ainda ser pequeno no país, em sua totalidade, existem mais opções de publicações especializadas em animação a disposição do leitor, até mesmo em português. Na internet temos acesso facilitado à informação. Também hoje, existe uma infinidade de cursos, oficinas e *work shops* à disposição do amador, no entanto a formação do animador no Brasil ainda precisa ser aprimorada*. A*ntes a computação gráfica estava engatinhando, os computadores caseiros não eram em sua maioria, configurados para trabalhar com imagens em alta definição e áudio-vídeo em tempo real e o meio analógico ainda era o padrão profissional; hoje qualquer celular pode servir como plataforma de produção de animação e o digital reina absoluto tanto na produção amadora, quanto na profissional. Antes o trabalho do animador se restringia a curtas autorais e publicidade; hoje, bem recentemente, vemos no Brasil produções de séries animadas para a tevê, longas metragens e até mesmo o *video game* como novos mercados para a animação nacional.

Esse momento de mudança de paradigmas no campo da animação nacional, inicialmente é positivo, pois a industrialização da animação traz consigo novos empregos e divisas para o país. No entanto a industrialização também promove uma padronização e uniformização da animação, isto é, estandartiza os estilos e técnicas em virtude da produção em larga escala e do trabalho serial que o modelo exige. Acredito que a animação é uma técnica que vai além de um entretenimento matinal para crianças ou uma diversão para a família nas tardes de domingo. A animação é um poderoso meio de comunicação e de expressão no qual tanto animadores profissionais, amadores e crianças podem mergulhar e usufruir de sua universalidade. É justo afirmar que vivemos em um momento de viragem[16] no campo da animação no país, com o foco voltado para a industrialização.

É o tempo de reavaliarmos a produção de animação brasileira até aqui. Defendo que a produção autoral, experimental e independente de animação ainda é um importante modelo de formação do profissional e do público, bem como um essencial instrumento de investigação de novos caminhos técnicos e estéticos da prática da animação, ao mesmo tempo revitalizador e preservador dessas mesmas técnicas e estéticas.

[16] Viragem é adotada aqui no sentido de alteração brusca de um estado ou condição para outro. Guinada, reviravolta, mudança, mutação.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Contextualizando esse ponto de viragem da animação nacional e relacionando essa mudança com a relevância do curta autoral e experimental de animação no país, Magalhães afirma:

> Ultimamente o foco da atenção para a animação tem se voltado para a conquista do mercado brasileiro de séries de TV e longas para cinema, fato indiscutivelmente importante, histórica e estrategicamente. À medida que este mercado se estabelece (e ainda há muito caminho a percorrer), vai se evidenciando cada vez mais a necessidade destes laboratórios de novas possibilidades. O importante é que esta vocação de pesquisa, natural e intuitiva na arte da animação, não se deixe perder na ambição estreita de atender ao que o mercado começa a determinar, pelo simples e cômodo vício da repetição. Pois a história mostra que os mercados mais sólidos e frutuosos foram conquistados com inovação, e esta é uma lição que, no que diz respeito aos animadores, apesar de sua vocação natural, precisa sempre ser renovada.
> (Ibid., p.48)

Essa dissertação pretende através de uma revisão bibliográfica, análise documental, entrevistas e a própria experiência do pesquisador, identificar aspectos que o contexto atual da animação valoriza ou negligencia, investigar a relação entre o cinema de animação autoral e o de mercado, traçando caminhos para se compreender o momento atual da animação brasileira e sua trajetória histórica.

Pretendo demonstrar a relevância do cinema de animação de autor dentro do campo do design e do cinema como um importante formador de profissionais e de publico, bem como modelo de produção fundamental para a preservação de técnicas tradicionais de animação e simultaneamente renovador da sua linguagem.

Pretendo compreender através dos discursos de profissionais do campo da animação no Brasil, como esse momento de viragem do campo pode afetar a animação autoral no país.

Como referencial teórico, dialogo preferencialmente com José-Maria Xavier, Marcos Magalhães, Marina Estela Graça, Sebastien Denis, Robert Russett e Cecile Starr no campo teórico e técnico da animação. Jean-Claude Carrière e Laurent Mannoni no campo do cinema. Richard Sennett na reflexão sobre a valorização do trabalho manual e Vilém Flusser na reflexão sobre as relações entre o animador e o aparelho.

Divido este estudo em quatro capítulos:

A Animação Publicada - Faço uma revisão bibliográfica do campo da animação no Brasil através de livros publicados sobre esse tema. Relaciono os conteúdos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

dos livros encontrados, seus objetivos e momentos de sua publicação. Contextualizo essas publicações com a prática do filme de autor e relaciono-as com o momento atual da animação brasileira.

A Animação e Seu Duplo - A partir do levantamento realizado. Apresento a animação relacionada com seus vários duplos: a animação e o cinema de filmagem ao vivo; as técnicas tradicionais e as técnicas digitais de animação; o trabalho artesanal do animador e o trabalho industrial nos estúdios de animação; e a produção autoral com a comercial. O duplo pode ter o sentido de substituto, de cópia, pode representar parceria ou oposição. É a alternância desses significados que organiza o conteúdo do capítulo e conduz a reflexão teórica sobre o campo da animação.

Um diálogo Animado - Apresento entrevistas de caráter qualitativo com os animadores brasileiros: (Humberto Avelar, Marcos Magalhães, Maurício Squarisi, Rosaria[17], Sávio Leite e Wilson Lazaretti), objetivando consolidar o levantamento conceitual sobre animação nessa pesquisa e colocá-lo em diálogo com o pensamento de outros profissionais do campo da animação. E relaciono essas vozes, com as políticas publicas de apoio e fomento da animação no Brasil.

Considerações finais - Apresento as considerações finais desse estudo e aponto para novas questões a serem pesquisadas.

A animação ainda não é um objeto de estudo rotineiro no meio acadêmico brasileiro. Tudo que é novo apresenta desafios, mas também descobertas. Espero que esse estudo possa contribuir para a construção de um pensamento mais amplo e crítico sobre a animação no Brasil.

Leonardo F. Ribeiro

[17] A animadora Rosaria assina seus filmes e é reconhecida no campo da animação apenas com o primeiro nome, por isso não é identificada no texto com seu sobrenome.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

2. A Animação Publicada

> O Problema da falta de publicações sobre animação no Brasil é um problema operacional, acadêmico e institucional.
>
> Gustavo Dahl

O pequeno número de publicações à disposição do amador ou profissional de animação no Brasil, como afirma Dahl é um problema acadêmico, pois o campo da animação se desenvolve rapidamente nos dias de hoje e é preciso que a academia auxilie o desenvolvimento e o ordenamento desse conhecimento no Brasil. É institucional, pois o mercado editorial não acompanha com lançamentos, o mesmo ritmo do crescimento da produção de animação no país e a demanda por informação que esse crescimento gera. E é um problema operacional, porque dificulta a difusão do conhecimento técnico, fundamental na formação de novos animadores.

É claro que hoje em dia existem outras formas de se obter esse conhecimento, em *blogs* e sítios especializados, visitando festivais e mostras de animação ou freqüentando oficinas para iniciantes. Mas esses novos meios não diminuem a importância do livro, mas sim o complementam como instrumento de divulgação técnica e teórica.

O trabalho do animador é excessivamente técnico, moroso e detalhista. Um leigo ou amador, muitas vezes têm dificuldades de imaginar como se dá esse trabalho, que para muitos, parece ser mágico. Divulgar, jogar luz e revelar os segredos das técnicas de animação, é de importância capital para a ampliação do número de animadores. Sendo assim, o papel dos livros e manuais na formação de animadores amadores e profissionais é notório. Muitos animadores tem em sua memória o nome do livro que o despertou para a técnica. Richard Williams, animador e autor de *The Animator´s Survival Kit* (2001)**,** um livro de conteúdo muito completo sobre animação tradicional, nos conta:

> Quando eu tinha 10 anos de idade, comprei um livro barato, *How to Make Animated Cartoons*, escrito por Nat Falk e publicado em 1940. Esse livro está com edição esgotada há muito tempo, mas foi uma útil referência para os estilos de desenhos de personagens e a direção do longa, *Who Framed Roger*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> *Rabbit*[18], inspirados nos desenhos animados de Hollywood dos anos 40.
> No entanto o mais importante para mim, o livro era claro, simples e direto. Essas informações sobre como os filmes animados eram feitos foram registradas no meu pequeno cérebro de menino de dez anos. Eu comecei a trabalhar seriamente em animação aos vinte e dois anos, a informação da qual precisava, ainda estava no meu cérebro.
> (WILIAMS, 2001. p.01)

No Brasil, apenas recentemente o mercado editorial começou a prestar mais atenção nesse nicho de mercado (livros sobre animação). No entanto durante muito tempo as publicações em português sobre animação eram muito raras e pouco variadas no conteúdo. Ainda hoje, apesar do aumento do número de publicações e de lançamentos mais freqüentes, não atendem às necessidades do campo. Em entrevista concedida ao pesquisador, Wilson Lazaretti e Humberto Avelar contam suas primeiras experiências com o livro de animação, por coincidência, o mesmo livro que também iniciou o pesquisador nos conhecimentos da prática da animação, quase trinta anos depois. Importante dizer, o manual de Preston Blair, tem conteúdo voltado para a animação clássica, mais comercial, aquela produzida nos grandes estúdios norte-americanos, como *Disney*, *Warner Bros.* ou *Metro-Goldwyn-Mayer*:

> Eu não sabia nada ainda de animação, então eu decifrei algumas "revistas" do Preston Blair, era a única coisa disponível na época, não conhecia os antigos animadores europeus nem os franceses, comecei direto com influência americana. Ainda bem que não deu certo, depois fui me dando conta que aquele tipo de animação, a clássica, acadêmica não servia muito bem pra mim.
> (LAZARETTI, trecho de entrevista com o pesquisador em 11/12/2011)

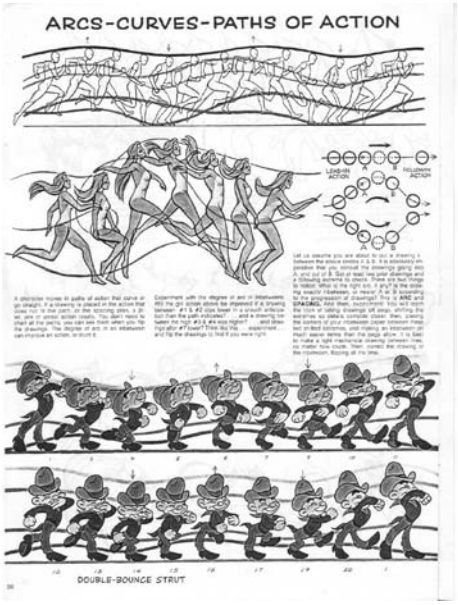


Figura 11 - Preston Blair.

> Eu tinha comprado aquele livro do Preston Blair, já garoto, um livro grande e fino do Preston Blair. Tem uma edição mais moderna, mais gordinha, mas é legal esse livro para o iniciante. Eu tentava fazer o que o Preston Blair propunha, mas ele não entregava todo o jogo, ele falava das principais coisas, mas não falava dos intermeios, das acelerações.
> (AVELAR, trecho de entrevista com o pesquisador em 08/12/2011)

[18] Aqui "*framed*" tem um sentido duplo, incriminou ou enquadrou, mas também remete a "*frame*", o quadro a quadro dos filmes animados. No Brasil o filme foi *intitulado Uma Cilada Para Roger Rabbit.*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Como disse, ainda hoje, apesar de inúmeros lançamentos, o mercado não consegue atender todas as necessidades dos animadores. Marcos Magalhães, diretor de animação e um dos diretores do Anima Mundi e Sávio Leite, diretor de animação e igualmente diretor de festival de animação (MUMIA), encontraram em publicações em língua inglesa ou estrangeiras, informação para suas pesquisas de linguagem e também conteúdo para aulas de animação:

> O livro que li com mais interesse na minha época, foi um livro chamado, *The Animation Book*, de Kit Laybourne, um americano. Um livro que falava dessas técnicas alternativas que se usava no NFB. O livro falava bem dessas técnicas que usamos até hoje: desenho animado, animação de massinha, animação de areia, pintura sobre vidro, direto na película. Era uma coisa que não existia literatura, então foi um livro bem forte. Depois lançaram uma segunda edição, incluindo computação gráfica, mas já não era tão bom assim. A informação já não é tão coesa nesse novo livro.
> (MAGALHÃES, trecho de entrevista com o pesquisador em 05/12/2011)

> Tem dois anos que sou professor[19], fui fazer uma pesquisa sobre livros de animação e vi que quase não existia. Um que acho bem interessante: *Arte da Animação; técnica e estética através da história* (2002), do Alberto Lucena Júnior. [...] mas como professor, eu fiquei procurando saber: _"Será que só existe esse?" Existe aquele livro famoso, *The Animator´s Survival Kit* (2001) de Richard Williams, só que é em inglês. [...] Tem um livro que depois eu comprei, que é de um "cara" [sic] da Argentina, é tipo uma bíblia argentina sobre animação. Valiente o nome dele, ele já morreu e o filho dele também faz animação. [*Arte y Tecnica de la Animacion***,** de Rodolfo Saenz Valiente] Comprei um livro no Chile, *Fundamentos da animação*, [*Fundamentos de la animación*, de Paul Wells] que é bem interessante. E comprei outro livro interessante também fora, porque aqui [Brasil] tem pouca coisa mesmo.
> (LEITE, trecho de entrevista com o pesquisador em 09/12/2011)

Segundo o pesquisador francês, Sébastien Denis, entre a década de 1950 e 1980, manuais destinados a amadores e estudantes, publicados na Europa, contribuíram muito para a formação de inúmeros profissionais Essas publicações demonstravam que as técnicas de animação eram geralmente de simples reprodução em casa ou em sala de aulas. Os animadores que criaram a produtora de

[19] Professor de cinema de animação no Centro Universitário UNA, no curso de Cinema e Audiovisual.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

animação Aardman[20] (Nick Park, Peter Lord e David Sproxton), descobriram a animação bem antes de fazer dela seus ofícios, através desses manuais (DENIS, 2010. p.19). Outro dado importante é que a produção teórica em cinema menospreza a animação à um segundo plano, uma sub-linguagem do cinema. Pesquisadores do campo da animação, como a portuguesa Marina Estela Graça denunciam a negligência contida na teoria cinematográfica, quando o assunto é a animação. Segundo a autora, a teoria do cinema acompanha a produção hegemônica. Isto é, o filme de longa-metragem comercial, fotográfico, de ficção narrativo e espetacular. Tratando a animação com indiferença e ignorância, relegando-a um papel marginal dentro do campo do audiovisual (GRAÇA, 2006. p.19). Graça afirma:

Figura 12 - Aardman.

> Como refletir, simplesmente, sobre filme animado sem ter de rever os fundamentos da teoria dominante que o omite? Como superar o modelo para o qual o cinema de animação é sumariamente tomado como gênero artístico menor, indistintamente colateral, supostamente gráfico, ou reduzido sumariamente a subgênero da pintura, e, portanto, não genuinamente cinematográfico? Modelo de onde decorre a convicção geral e comum de que sua função seria, sobretudo, a de divertir crianças e, por vezes, a de proporcionar uma distração ligeira e inconseqüente aos adultos. Ou então, a de sua utilidade enquanto técnica entre as que se incluem no repertório de efeitos de trucagem necessários à produção do efeito de realidade. No mais, o termo animação permaneceria confinado por historiadores e acadêmicos numa subárea, imprecisa, de práticas protocinemáticas.
> (Ibid., p.51)

Em consonância com o pensamento de Graça, para um melhor entendimento das coisas animadas, seria preciso mergulhar não nos livros sobre cinema, mas sim nas publicações dedicadas a animação. Mas o que será que a teoria contida nos livros sobre animação nos diz? E como o conteúdo dessas publicações se reflete na produção da animação brasileira?

No Brasil, como veremos adiante, as publicações sobre animação são raras e intermitentes. No entanto,hoje temos à disposição do leitor um número senão notável, mas significativo de publicações, comparativamente ao universo do que foi publicado outrora.[21] Também, presentemente, podemos encontrar na rede mundial de computadores inúmeros *blogs*, sítios e comunidades de animadores, onde

[20] Produtora de animações inglesa, especializada em *stop motion* (animação de bonecos), responsável pelos longa metragens: *Fuga das Galinhas*, 2000; *Wallace & Gromit*, 2005 e *Flushed Away*, 2006.

[21] Ver linha do tempo, Anexo I, p.170.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

se pode discutir, perguntar e aprender animação. Alguns exemplos brasileiros interessantes são indicados a seguir:

- O sítio da *Associação Brasileira de Cinema de Animação*[22] é um sítio institucional da associação. Disponibiliza ao internauta o estatuto da ABCA, um breve histórico da associação e a lista de animadores e produtores de animação associados. Além disso possui caminhos para o sítio do *Dia Internacional da Animação* e da pesquisa *Animadores do Brasil*;

- O *blog Animapédia*[23], tem como finalidade produzir um glossário colaborativo de termos técnicos de animação e a tradução do inglês para o português desses termos. Tem como colaboradores os animadores Diego Stoliar, Adriane Puresa, entre outros;

- No sítio *Popmídia*[24] é possível comprar equipamentos de animação tradicional e brinquedos ópticos fabricados pelo Núcleo de *Cinema de Animação de Campinas*;

- O sítio *Quadro a Quadro*[25] é uma revista digital sobre história da animação. Produzida pelas turmas do 1º e 2º semestre de 2001, da disciplina História da Animação, do curso de Belas Artes da EBA/UFMG, orientado pelo Prof. Heitor Capuzzo.

Esses sítios têm realmente um conteúdo útil e abrangente. No entanto, para o animador amador ter acesso a sítios como esses, geralmente é preciso já ter um encaminhamento, pois a internet tem uma infindável quantidade de endereços que trata da animação. Porém a disponibilidade de informação na internet, não inviabiliza a informação editada em livro, mas sim a complementa através de recursos que o livro, geralmente não tem: vídeos informativos, exibição de curtas metragens, ou lista de discussões. No entanto, a informação contida na internet pode ser intermitente ou descontinualizada, através de bloqueios de conteúdo, mudanças de endereço eletrônico, fechamentos de sítios, interrupções de colaboração em blogs ou ter ruídos (informações contraditórias, superficiais, especulativas). Apesar dos novos suportes de leitura e conteúdo, o livro continua tendo uma importante função de propagação de conhecimento, pelo que ele apresenta de

[22] ABCA.Disponível em: <http://www.abca.org.br>. Acesso em: 05 set. 2011.

[23] ANIMAPÉDIA.Disponível em: <http://www.animapedia.org>. Acesso em: 05 set. 2011.

[24] POPMÍDIA.Disponível em: <http://www.popmidia.com.br/nca>. Acesso em: 05 set. 2011.

[25] QUADRO A QUADRO.Disponível em: <http://www.eba.ufmg.br/midiaarte/quadroaquadro>. Acesso em: 05 set. 2011.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

exclusivo, sua materialidade. Como nos aponta a frase de Hermann Hesse, proferida nos anos de 1950:

> Quanto mais, com o passar do tempo, as necessidades de distração e educação popular puderem ser satisfeitas com invenções novas, mais o livro resgatará sua dignidade e autoridade. Ainda não alcançamos plenamente o ponto em que as jovens invenções concorrentes, como o rádio, o cinema etc., confiscam do livro impresso a parte de suas funções que ele pode justamente perder sem danos.
> (CARRIÈRE & ECO, 2010. p.19)

Apesar de Hesse não mencionar a INTERNET, acredito que ainda hoje essa frase é pertinente. Pois a prática editorial, possui papel fundamental na legitimação da animação, em função das necessidades do campo acadêmico. Além disso, o livro define, através da análise das obras publicadas, um acompanhamento histórico do desenvolvimento do campo da animação no Brasil.

A busca pelos livros sobre animação publicados no Brasil tem como ponto de partida a procura individual e informal realizada pelo pesquisador como apoio ao seu trabalho de animador. Posteriormente, para esta pesquisa, o processo de busca foi organizado da seguinte forma:

- Procura nos acervos de livrarias e sebos de Belo Horizonte, Juiz de Fora, Rio de Janeiro e São Paulo ou em eventos e festivais de animação, quadrinhos e cinema pelo Brasil;
- Consulta à bibliografia indicada pelo Núcleo de Animação da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (N.A.D.A);
- Consulta ao manual didático elaborado pelo Primeiro Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras (Anima TV);
- Consulta em catalogação elaborada pelo Prof. Antônio Moreno, da Universidade Federal Fluminense;
- Consultas nos sítios de pesquisa de livrarias da INTERNET, Estante Virtual[26] e Livros Difíceis[27];
- Consultas no acervo da Biblioteca Nacional e na Biblioteca da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.
- Consultas à lista de discussões da ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação).
- Finalizando em entrevistas com animadores brasileiros (Humberto Avelar, Marcos Magalhães, Maurício Squarisi, Rosaria, Sávio Leite e Wilson Lazaretti), que não só validam o conjunto de publicações levantado, mas

[26] ESTANTE VIRTUAL.Disponível em: <http://www.estantevirtual.com.br>. Acesso em: 05 set. 2011.

[27] LIVROS DIFÍCEIS.Disponível em: <http://livrosdificeis.com.br>. Acesso em: 05 set. 2011.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

também a finalização da amostragem de livros e dados complementares.

O que pretendo nesse capítulo é tecer relações entre as publicações, seus conteúdos e o contexto atual da animação. Encontrar apontamentos que direcionem para um melhor entendimento do que é publicado e identificar lacunas, divergências e convergências de conteúdo. Também pretendo, assim, entender como essas publicações influenciam na produção nacional de animação.

Listo em seguida os limites do meu recorte, indicando o que não foi por mim considerado para essa dissertação.

1) Teses e dissertações que abordam o campo da animação não participam dessa listagem, pois a pesquisa está relacionada à pratica editorial, ou seja, publicações lançadas no mercado editorial, sejam elas pertencentes ao catálogo de grandes editoras ou a pequenas tiragens independentes.

2) Não incluo nessa amostragem a analise de livros sobre arte seqüencial e quadrinhos, cinema, comunicação, jogos eletrônicos e informática. Apesar de muitas vezes esses conteúdos se misturarem, o objeto escolhido são os livros com foco na animação, sua história e técnica, salvo alguma exceção devidamente justificada. Da mesma forma, livros que abordam animação apenas como tópicos ou em alguns capítulos não fazem parte desse inventário.

3) As publicações que abordam a animação japonesa (*doga* ou *anime*), também não fazem parte dessa amostragem. A animação japonesa, hoje com uma imensa produção, amealhou aficionados por todo o mundo, organizados em comunidades de *otakus*, que cultuam a estilística e personagens dos *anime* e na maioria das vezes não se interessam por outras obras de animação fora desse universo. No entender do pesquisador, o *anime* consolida-se como um nicho próprio, cm tantas especificidades e com volume grande de produção, que poderia distorcer a leitura quantitativa e qualitativa dos dados apresentados aqui.

4) Quando necessário, apesar de não ser objetivo nesse estudo, indico no capítulo, algumas publicações em língua estrangeira que se relacionam com o conteúdo dos livros publicados em português.

Considerando que a animação existe como técnica desde 1892, com as exibições do Teatro Óptico de Emile Reynaud em Paris (RUSSET & STARR, 1988.p.32) a animação demorou quase 80 anos para ganhar uma primeira publicação inteiramente dedicada a ela no Brasil, mais exatamente, 1971. O marco anterior, em língua

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

portuguesa é de 1968, porém essa publicação foi uma edição de Portugal. [28]

Respeitando a data do primeiro livro publicado no Brasil (1971), como marco inicial da pesquisa, em uma rápida análise é fácil perceber que existem intervalos muito grandes com poucos lançamentos de novos títulos de livros sobre animação no Brasil. Esse intervalo compreende do momento de apogeu da EMBRAFILME (1977-1981)[29] até o lançamento do livro: *Lições com Cinema Vol.4: Animação*, da FDE - Fundação para o Desenvolvimento da Educação, em 1996,[30] e desta edição, até o ano 2000. Esses intervalos com raras edições publicadas, também coincide com o período de hegemonia do modo de produção analógico[31], onde predominavam as técnicas tradicionais de animação[32] e que tinha na publicidade o principal ramo de produção de animação. Já o crescimento de lançamentos de livros, coincide com o advento da computação gráfica[33], a exibição digital[34]e a explosão do crescimento da produção de curta metragens de animação no país.

Verificamos que até meados dos anos 90 a produção de animação no Brasil era muito incipiente, sazonal e regionalizada.[35] Hoje existe uma produção constante de curtas metragens, que precisa ser melhor valorizada e se inicia uma tentativa de criar uma indústria de animação forte no país, com incentivo a produção de séries de televisão

[28] Ver linha do tempo, Anexo I, p.170.

[29] AMANCIO, Tunico, *Artes e Manhas da EMBRAFILME; Cinema estatal brasileiro em sua época de ouro (1977-1981)*, *passim.*

[30] A FDE publicou várias edições sobre cinema com objetivos educacionais, voltadas para o professor da rede pública de ensino do estado de São Paulo. Apesar da quantidade de edições: textos de apoio (série *Apontamentos*, com mais de 460 volumes); livros (coletânea *Lições com Cinema*, de 6 volumes) e do período abrangente de lançamentos(1988 e 1997). Do universo de publicações, poucas foram dedicadas exclusivamente à animação. Assim o pesquisador adotou a publicação do 4º volume, da coleção *Lições com Cinema*, dedicado exclusivamente à animação, como marco de publicação.

[31]Finalização em película (8, 16 ou 35mm) ou fita magnética (VHS, Betacam).

[32] As técnicas tradicionais mais comuns de animação são o desenho quadro a quadro em papel e a animação de bonecos em *stop motion*.

[33] Democratização dos programas de animação vetorial (*Flash, Toon Boom*), de animação em 3D digital (*Maya, 3D studio*) e das estações de trabalho em micro computadores caseiros.

[34] Televisão digital, cinema digital, INTERNET e o celular.

[35] ABCA. Coordenação de Cláudia Bolshaw. Histórico brasileiro. Quantidade de filmes de animação produzidos até 2004. Disponível em: <http//:www.abca.org.br/?page_id=375>. Acesso em: 20 nov. 2010.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

(AnimaTV) e longas metragens para salas de cinema (FSA).[36]

O crescimento da produção nacional de animação, principalmente de curta metragem, aconteceu paralelamente à mudança tecnológica dos meios de produção, e correspondentemente ao amadurecimento do Festival Internacional da Animação do Brasil, o Anima Mundi (festival de cinema de animação mais antigo do pais, que em 2012 realizará sua 20º edição). O Anima Mundi foi e é um importante incentivador e divulgador da animação brasileira. Muitos animadores da nova geração foram despertados para animação assistindo filmes ou fazendo oficinas no festival, muitos profissionais foram revelados para o público nas sessões de exibição. No entanto, sem a chegada e popularização dos recursos digitais de produção, talvez esse crescimento não seria possível. Segundo Avelar:

> Com a chegada da computação, não da computação gráfica, que chamamos de 3D, mas sim com a chegada do computador, de recursos digitais. Daí, esquecemos o acetato, começamos a pintar a animação no computador, a imagem é digital, começamos a editar no computador, começamos a fazer *pencil test*[37]! Daí, a animação decolou! Isso foi o principal, independente do Anima Mundi ter incentivado, mas sem esse avanço tecnológico não daria para produzir.
> (AVELAR, trecho de entrevista com o pesquisador em 08/12/2011)

Denis confirma a impressão de Avelar, no sentido do impacto dos recursos digitais na produção de animação em escala global. Quando fala em ambientes 3D, Denis se refere a simulação do espaço em três dimensões nos programas de animação 2D. O que seria na prática, o substituto digital, da câmera Multiplano, onde analogicamente se conseguia realizar cenas de animação tradicional com movimentos de câmera com ilusão de tridimensionalidade.

> Desde o fim dos anos 1980, os acetatos começaram a desaparecer em proveito de uma técnica de scan dos desenhos que permite de seguida colori-los digitalmente e integrá-los mais facilmente em

Figura 13 - Câmera Multiplano.

[36] AnimaTV, Primeiro Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras; FSA, Fundo Setorial do Audiovisual.

[37] *Pencil test*, ou teste de lápis. Fotografia quadro-a-quadro feita previamente, dos desenhos de animação em esboço para verificar sua fluidez, antes de passá-los a limpo e de inserir os desenhos intermediários. Também se faz o *pencil test* com a animação mais definitiva e antes da pintura. Esse recurso auxilia o diretor de animação a avaliar a qualidade da animação, evitando desperdícios de tempo, trabalho e dinheiro em possíveis correções, nas fases futuras de produção.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> ambientes 3D, técnica agora empregada em todo o mundo.
> (DENIS, 2010. p.19)

No Brasil, devido a fatores políticos, sociais e econômicos, a computação gráfica, as estações de trabalho digital, *scanners* e *softwares* se popularizaram mais tarde, já no fim dos anos 90, diferentemente da Europa e Estados Unidos. A popularização dos recursos digitais, também se refletiu no número de animações produzidas, já que os meios digitais motivaram uma considerável diminuição dos custos de produção e viabilizaram a adoção de recursos técnicos de difícil execução analogicamente. Assim, o crescimento da produção de curta metragens de animação, resultou na criação da ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação), no ano de 2003, durante a 11º edição do Anima Mundi. O que demonstra, por outro lado a importância do festival na promoção da animação no Brasil. César Coelho, um dos diretores do festival afirma:

> No início do festival, havia a participação de dois a três filmes brasileiros em cada ano. Há três anos o Brasil é o país que mais inscreve filmes no festival. Neste ano [2003] foram 206, sendo que 105 foram selecionados.”...”a participação brasileira cresce exponencialmente, e fica mais madura a cada ano.”...”Todo esse crescimento levou ao anúncio, durante o 11º Anima Mundi, da criação da ABCA – Associação Brasileira de Cinema de Animação.[38]

As publicações sobre animação no Brasil também acompanharam a evolução da produção nacional. O intervalo sem lançamentos publicados foi e é muito prejudicial ao animador brasileiro. Sem livros novos nas livrarias, se fez necessário percorrer sebos em busca de raridades ou importar livros em língua estrangeira. É bom lembrar que ainda hoje, grande parte dos profissionais brasileiros são autodidatas, aprenderam sozinhos ou com a prática. Para esse profissional, um guia, um manual técnico é de extrema importância, mas um conhecimento formal, reflexivo e conceitual também se faz necessário para se vislumbrar outras formas de se trabalhar com animação, fora dos modelos hegemônicos dos estúdios, série de televisão, publicidade e longas metragens.

[38] UNIVERSO HQ. Entrevista por Samir Naliato. César Coelho, diretor do Anima Mundi, fala sobre o festival. Disponível em: <http://www.universohq.com/cinema/nc19072003_02.cfm>. Acesso em: 20 nov. 2010.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

2.1 De Livro em Livro, de Tempo em Tempo

Nesse sub-capítulo apresentarei as publicações pesquisadas, relacionando seus conteúdos com a época de publicação e outros livros semelhantes. Os livros serão divididos por categorias de naturezas diferentes, ora separados por conteúdo, ora separados por época de edição. Essas categorias tem como função organizar o texto e não definir especificamente a que grupo pertence cada publicação, podendo um mesmo livro ser citado de forma distinta em cada grupo.

Livros pioneiros

Será destacado nesse grupo as publicações em língua portuguesa anteriores a 1980, exceto as publicações realizadas pela EMBRAFILME.

Título: *O Desenho Animado*
Autor: Marie Thérèse Poncet
Editora: Editorial Estúdios Cor
Ano de publicação:1968
País: Portugal

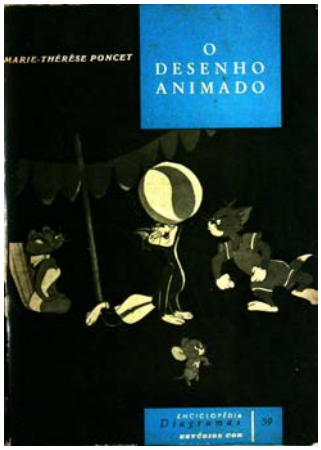


Figura 14 - O Desenho Animado.

Ao pesquisar a bibliografia sobre animação em língua portuguesa, encontrei: *O Desenho Animado.* Livro de origem francesa, escrito por Marie Thérèse Poncet e editado em Portugal pela Editorial Estúdios Cor, em 1968, o primeiro publicado em língua portuguesa, dentro da minha amostragem. O livro é bem superficial e dedicado aos jovens. Fala um pouco sobre os Estúdios Disney, das diferenças entre a *banda desenhada* (Quadrinhos) e animação, o funcionamento de um estúdio, a produção de animação, a cinematografia francesa, os festivais e o futuro da animação. O curioso é que a tradução para o português ficou a cargo de Vasco Granja, responsável pelo programa, *Cinema de Animação***,** que a partir de 1974, foi ao ar semanalmente, durante 16 anos, na rede de televisão portuguesa RTP e que exibia animações de diretores como Norman McLaren, Alexander Alexeieff, Jiri Tranca, entre muitos outros profissionais e artistas da animação mundial. (CASTRO, 2004. p.102)

Título: *Cinema de Animação; Arte Nova/Arte Livre*
Autor: Carlos Alberto Miranda
Editora: Editora Vozes
Ano de publicação: 1971
País de origem: Brasil

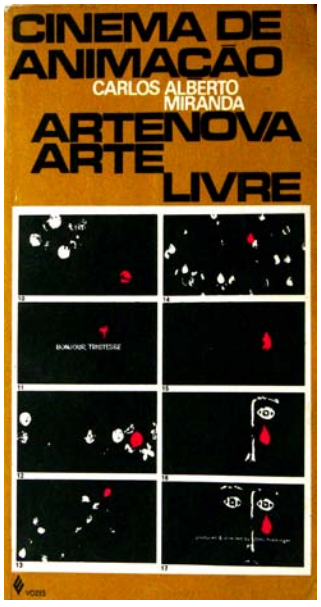


Figura 15 - Cinema de Animação; Arte Nova/Arte Livre.

No Brasil, o primeiro livro publicado de um autor brasileiro, sobre animação foi: *Cinema de Animação; Arte Nova/Arte Livre*, publicado em 1971, pela Editora Vozes e

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

escrito por Carlos Alberto Miranda. O livro trata quase em sua totalidade do cinema de animação e do cinema de animação experimental. Apresenta ao leitor o universo dos filmes de animação de autor, filmes de arte e uma listagem comentada dos principais diretores do cinema de animação experimental e suas técnicas. O autor dá destaque em seu livro de cinematografias menos divulgadas, como dos antigos estúdios estatais do Leste europeu e da antiga URSS (União das Repúblicas Socialistas Soviéticas, atual Rússia) e do NFB (National Film Board of Canada). Também se repete como no livro anterior, um capítulo sobre o desenho animado e quadrinhos; e outro sobre as perspectivas do cinema de animação. Temos também um comentário rápido sobre a animação latino-americana e brasileira. A edição é parcamente ilustrada, apresenta poucas reproduções em preto e branco, de fotogramas de alguns filmes comentados, no miolo do livro. Opção que não privilegia a fluidez de leitura, o que dificulta a percepção do conteúdo do livro (a diversidade da cinematografia autoral e experimental de animação), mas sim o barateamento do preço de venda da edição.

Título: *Guia Prático Do cinema de Animação*
Autor: Zoran Perisic
Editora: Editora Presença/Livraria Martins Fontes
Ano de publicação: 1979
País de origem: Portugal/Brasil

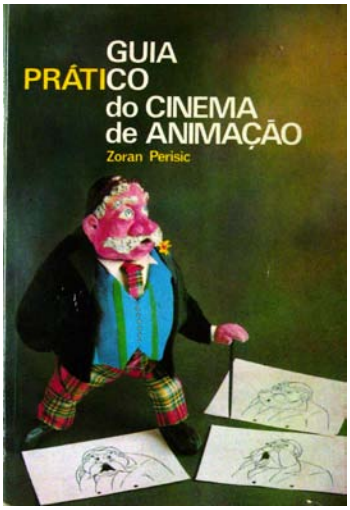


Figura 16 - Guia Prático Do cinema de Animação.

O *Guia Prático Do cinema de Animação*, foi publicado em 1979, paralelamente à publicação de *A Técnica da Animação Cinematográfica*, de John Halas e Roger Manvell, pela EMBRAFILME[39]. O livro de Perisc foi lançado simultaneamente em Portugal pela Editora Presença e no Brasil pela livraria Martins Fontes. Foi escrito pelo animador de efeitos especiais, sérvio, radicado nos Estados Unidos da América, Zoran Perisic e como diz o título da obra: é um guia prático. Mostra detalhes e instruções de como se construir registros para animação em papel (*peg bars*), trucas cinematográficas, mesas de luz. Detalhes de funcionamento de maquinaria de estúdio, como operar trucas, iluminação, fotometragem de acetatos, planejamento de cenas e etc. No momento em que a produção de animação era analógica, esse guia foi de fundamental importância na orientação da montagens dos equipamentos de estúdio e de sua operação. E ainda auxiliava o animador amador na construção de seu próprio equipamento.

Livros do Estado: EMBRAFILME e FDE

Será destacado nesse grupo as publicações em língua portuguesa editadas em parceria com a EMBRAFILME

[39] Ver em: *Livros do Estado: EMBRAFILME e FDE*, p.36.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

(Empresa Brasileira de Filmes), empresa estatal brasileira, produtora e distribuidora de filmes cinematográficos, mas de capital misto, extinta em 1990 pelo PND (Programa Nacional de Desestatização) no governo Collor de Mello e a FDE (Fundação para o Desenvolvimento da Educação), fundação ligada à Secretaria de Educação do Estado de São Paulo, ainda em atividade.

> Título: *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*
> Autor: Antônio Moreno
> Editora: Editora Editora Artenova S.A./EMBRAFILME
> Ano de publicação: 1978
> País de origem:Brasil

Figura 17 - A Experiência Brasileira no Cinema de Animação.

No final da década de 70, a EMBRAFILME, publicou em conjunto com a Editora Artenova o livro: *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*, publicado em 1978, escrito por Antônio Moreno, animador brasileiro, pioneiro do grupo Fotograma. O livro trata basicamente da história da animação brasileira. É ricamente ilustrado, porém as reproduções de fotogramas, personagens e desenhos de produção de autores brasileiros, não estão diagramados paralelamente ao texto, o que dificulta a ligação imediata entre texto e ilustração. Uma pena as ilustrações serem em preto e branco, o que prejudica a visualização da diversidade de estilos da produção brasileira de animação, até então. No entanto para o pesquisador de animação brasileira, as ilustrações são preciosíssimas, dada a dificuldade de acesso ao acervo, ou aos filmes de animação produzidos anteriormente à década de 90. Novamente encontramos um capítulo relacionando o cinema de animação a história em quadrinhos. O livro termina com interessantes entrevistas com os animadores brasileiros: Marcos Magalhães, Roberto Miller e Pedro Ernesto Stilpen (Stil), que contam suas experiências e juntos formam um panorama do que era a animação brasileira na época. Apesar de divergir do autor quando ele classifica o filme *Dragãozinho Manso* como animação *stop motion*, por se tratar de manipulação de bonecos em filmagem ao vivo, é grande o mérito do livro.

> Da década de 40, temos a contribuição valiosa e mais uma vez pioneira, de Humberto Mauro. Ele inaugura, na filmografia brasileira, o filme de bonecos animados. Era Dragãozinho Manso, realizado em 1942, com fotografia e montagem de Humberto Mauro e Manoel P. Ribeiro, quando trabalhava para o ex INCE. Tinha 18 minutos e era destinado ao público infantil.
> (Moreno, 1978. p.75)

Por outro lado, Humberto Mauro, em A Velha a Fiar de 1964, produzido no INCE, imagens gravadas ao vivo dividem espaço com a manipulação de bonecos com fios e uma montagem ousada, onde as cenas aparecem em

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

sincronia com a música. No filme, em uma pequena cena, um pau se move sozinho, acredito que essa cena foi produzida em *stop motion*, ou seja, animado quadro-a-quadro. *Dragãozinho Manso*, mesmo sem animação quadro-a-quadro, possui elementos comuns ao filme de animação comercial, como o uso de bonecos, temática fantástica e produção voltada para o público infantil. Dessa maneira Dragãozinho Manso se constitui, como um intermediador entre a linguagem da animação e o filme feito ao vivo, mas de fato, não é animação.

A Experiência Brasileira no Cinema de Animação é o único livro publicado no Brasil exclusivamente sobre história da animação brasileira e é amplamente citado por animadores como fonte de informação sobre a produção do passado.

Título: *A Técnica da Animação Cinematográfica*
Autor: John Halas e Roger Manvell
Editora: Civilização Brasileira/EMBRAFILME
Ano de publicação: 1979
País de origem:Brasil

Figura 18 - A Técnica da Animação Cinematográfica.

Em complemento ao livro de Moreno, no ano seguinte, EMBRAFILME publicou, também em parceria com uma editora, dessa vez Civilização Brasileira, o livro: *A Técnica da Animação Cinematográfica*, de John Halas (húngaro exilado na Inglaterra) e Roger Manvell (primeiro diretor da *British Film Academy*). Halas dirigiu em companhia de Batchelot o primeiro longa metragem de animação da Inglaterra, *A Guerra dos Bichos (Animal Farm),* adaptação do livro de George Orwell, em 1953. Halas também foi vice-presidente da ASIFA (Associação Internacional do Filme de Animação).

O livro que escreveu conjuntamente com Manvell é um guia muito completo e abrangente. Livro grosso, com muitas páginas, fartamente ilustrado, como nos livros anteriores em preto e branco (detalhe de duas folhas duplas desdobráveis com a ilustração de dois *storyboads*). É difícil classificá-lo como somente um livro técnico ou teórico ou de divulgação. É extremamente amplo e completo, em suas páginas tem de tudo um pouco: história da animação, brinquedos ópticos, teoria da animação, descrição de linguagem de animação (ritmo, *timing*, 'leis da física"), cinematografias variadas, aplicação comerciais e autorais da animação (comerciais de televisão, filmes didáticos e educativos, filmes experimentais e longa metragem), diagramas técnicos, descrições de métodos de produção (guia de produção de animação quadro a quadro em papel e outras técnicas de animação) e etc. O livro, apesar da distância tecnológica, ainda é muito útil e contêm informações muito relevantes para o animador. No Apêndice encontra-se um sub-capítulo sobre o futuro da animação. O estilo de grafismo e animação do estúdio *Halas & Batchelot* foi bastante influenciado pelos estúdios *Disney* e posteriormente, também pela UPA.

Os dois livros editados pela EMBRAFILME são muito importantes para o estudo de animação no Brasil. Eles são

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

recorrentemente citados em teses, dissertações, artigos acadêmicos e também em livros posteriormente lançados no país.

Depois dos livros editados com apoio da EMBRAFILME, temos um longo período de 17 anos sem lançamentos até o ano de 1996, com a publicação de dois livros. Pela editora Geração: *O Mundo de Disney*[40] (1996) e pela FDE: *Coletânea Lições com Cinema Vol.4: Animação* (1996). A Fundação Para o Desenvolvimento da Educação – FDE, publicou, entre os anos de 1988 e 1997, especificamente destinado aos professores da Rede Estadual de Ensino do Estado de São Paulo, vários textos de apoio para o uso do cinema em salas de aulas. Dentre as centenas de títulos publicados na série *Apontamentos*, alguns exemplares foram dedicados à animação: *As Aventuras de Peter Pan; Pinóquio; Alice no Pais das maravilhas; Música, Maestro!*; dedicados a produção dos estúdios Disney e também exemplares sobre Norman MacLaren e Jan Svankmajer. (MAGALHÃES, 2011, ENTREVISTA), No entanto não foi possível ao pesquisador obter informações complementares sobre outros títulos com o tema animação. A coleção *Apontamentos*, devido ao grande número de edições (entorno de 460 exemplares), poderia distorcer a leitura quantitativa e qualitativa da pesquisa e não fazem parte da amostragem de livros analisados. No entanto, a FDE publicou uma série de livros, chamada *Lições com Cinema*, também com objetivo educacional. O quarto volume dessa coleção foi dedicado exclusivamente à animação.

Título:*Lições com Cinema Vol.4: Animação*
Autor: Cristina Bruzzo (Org.)
Editora: FDE
Ano de publicação:1996
País: Brasil

A coletânea *Lições com Cinema Vol.4: Animação*, se organiza como uma compilação de diversos artigos escritos por pesquisadores de cinema e ou animadores como: Luiz Nazário, que aborda a história da animação na América do Norte; Marcelo Tassara, que escreve sobre a origem da animação e história geral da animação de forma resumida; Antônio Moreno, que em seu artigo faz uma espécie de atualização do seu *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação, publicado em 1978*; Marcos Smirkoff, que aborda a animação experimental; Céu D`Elia, que escreve sobre a relação entre a técnica de animação, expressividade e soluções de produção. O livro é muito agradável visualmente falando, com ilustrações coloridas acompanhando o conteúdo dos artigos. Os textos são muito bem escritos, de fácil compreensão e de bom conteúdo. Arnaldo Galvão, animador brasileiro, nos brinda com uma animação de *filp-book* nas bordas do livro.

[40] Ver em: *Disney em livros*, p.48.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Novos protagonistas

Na década de 70 a EMBRAFILME foi a principal divulgadora da animação, através da publicação de livros, nos anos 90 a FDE também teve um papel relevante. Já após o ano 2000, temos o protagonismo dividido entre duas editoras: A Editora Senac São Paulo, com os lançamentos: *Arte da Animação; técnica e estética através da história*, em 2002, *A Grande Arte da Luz e da Sombra*, em 2003 e *Entre o Olhar e o Gesto*, em 2006. E a Elsevier Editora, com os dois volumes de *Dando Vida a Desenhos* e *Timing em animação*, todos lançamentos de 2011. [41]

Título: *Arte da Animação; técnica e estética através da história*
Autor: Alberto Lucena Barbosa Júnior
Editora: Editora Senac São Paulo
Ano de publicação:2002
País: Brasil

O livro *Arte da Animação; técnica e estética através da história*, escrito por Barbosa Júnior, foi originalmente concebido como estudo de mestrado no Instituto de Artes da Unicamp. Pode-se afirmar que este livro é uma atualização para o mercado editorial brasileiro do livro *A Técnica da Animação Cinematográfica* (1979) de HALAS e MANVELL, [42] inclusive a publicação e seus autores são citados várias vezes por Barbosa Júnior. No entanto, o livro não é tão abrangente quanto a antiga edição da EMBRAFILME. O livro se divide em três partes, a primeira: *Desenvolvimento da animação tradicional*, trata da invenção dos dispositivos óptico-mecânicos, a descoberta da técnica de animação, os modelos artísticos, a industrialização da animação, a animação independente, os Estúdios *Disney* e a busca pela automatização da técnica (excelente conteúdo). Nos outros dois capítulos o autor trata do desenvolvimento da animação por computador.

Sem dúvidas é a publicação mais completa disponível nas livrarias do país para quem quer saber a história da animação, porém faço algumas ressalvas: O autor supervaloriza o legado dos Estúdios *Disney* (animação total ou *full*) e menospreza a UPA - *United Productions of America* (estilização e animação limitada), que hoje é a principal influência técnica na animação que se produz para a televisão. Barbosa Júnior diz:

> Talvez a maior prova da limitação expressiva da estética UPA tenha sido seu quase absoluto

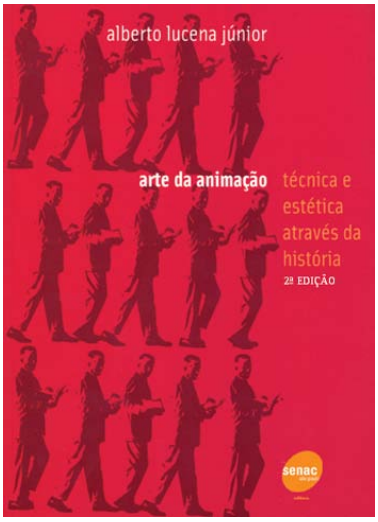


Figura 19 - Arte da Animação; técnica e estética através da história.

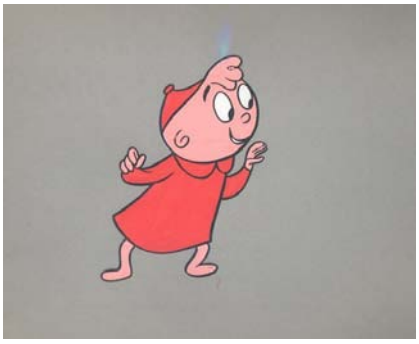


Figura 20 - Personagem da UPA.

Figura 21 - Personagem da Cartoon Network.

[41] Ver as publicações da Elsevier ns p.40/1.

[42] Ver em: *Livros do Estado: EMBRAFILME e FDE*, p.36.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> esquecimento, passada sua fase dourada... (BARBOSA JÚNIOR, 2002. p. 134)

Os gigantes internacionais canais de animação *Cartoon Network* e *Nickelodeon*, que ditam as tendências do que é produzido para a televisão e a INTERNET são herdeiros diretos da animação limitada e da estilização anti-realista da UPA. Segundo Denis:

> ... o surgimento da *Cartoon Network* no cabo abre ainda mais o caminho, a este tipo novo de produção, com as séries de Genndy Tartakovsky, *Dexter´s Laboratory* e *Samurai Jack*, e a de Craig McCracken, *The Poerpuff Girls*, todas amplamente inspiradas no grafismo árido e eficaz (traços espessos e largas áreas coloridas) da UPA nos anos 1950 que, sinal de modernidade nessa época, se tornou ao mesmo tempo "retrô" e fundamentalmente demarcado da estética *Disney* - e portanto, de novo moderno.
> (DENIS, 2010. p.127)

Também considero extremamente longo os capítulos sobre o desenvolvimento da animação por computador e julgo que o autor focou muito na animação digital em 3D. É inegável que ele como *Disney*, valorizam a animação que procura imitar a "natureza"[43], em detrimento das estilizações e anti-realismo de outras escolas.

Título: *Entre o Olhar e o Gesto*
Autor: Marina Estela Graça
Editora: Editora Senac São Paulo
Ano de publicação:2006
País: Brasil

O livro *Entre o Olhar e o Gesto*; elementos para uma poética da imagem animada, escrito pela pesquisadora portuguesa Marina Estela Graça, tem foco para outros aspectos da animação. A autora navega contra a corrente e faz uma ode ao cinema experimental e ao trabalho manual. Usando como exemplo as obras dos animadores experimentais Len Lye, Norman McLaren[44] e Pierre Hébert, ela vai além das discussões sobre os dispositivos cinematográficos e animados. Ela foca a discussão na importância do corpo do animador na animação. Esse enfoque se desdobra na apresentação de formas marginais de exibição e produção de animação, com um olhar extremamente teórico, poético e profundo.

Figura 22 - Entre o Olhar e o Gesto.

[43] Disney almejava atingir, com a animação a *"ilusão da vida".* Apud Frank Tomas & Ollie Johnston (BARBOSA JÚNIOR, 2002. p. 99). Em inglês, *The ilusion of life*.

[44] Norman McLaren é considerado por muitos pesquisadores e admiradores de animação o anti-Disney. Se Walt Disney personifica a animação industrial, MacLaren é o rosto da animação experimental.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Título: *A Grande Arte da Luz e da Sombra*
Autor: Laurent Mannoni
Editora: Editora Senac São Paulo
Ano de publicação:2003
País: Brasil

Figura 23 - A Grande Arte da Luz e da Sombra.

Concluindo o trio de publicações do Senac São Paulo temos: *A Grande Arte da Luz e da Sombra***,** escrito pelo francês Laurent Mannoni, tem como sub-título: *arqueologia do cinema*. Coloco esse livro na família dos livros sobre animação porque o autor trata no livro das invenções dos dispositivos ópticos que deram origem ao cinema, mas também à animação. O cinema de filmagem ao vivo é preferêncialmente relacionado ao cinematógrafo, enquanto os brinquedos ópticos, e invenções proto-cinematográficas podem ser consideradas, também animações. Existem muitos livros que tratam também desse assunto publicados no Brasil (*As Sombras Móveis,* de 1999, de Luiz Nazário, *Pré-cinemas & pós-cinemas,* de 1997, de Arlindo Machado), mas esses livros focam o cinema de filmagem ao vivo, além do livro de Mannoni ser mais detalhista nas descrições das patentes dos diversos dispositivos que deram origem à animação e posteriormente ao cinema.

Os três livros da Editora Senac São Paulo juntos, (*Arte da Animação; técnica e estética através da história*, *A Grande Arte da Luz e da Sombra* e *Entre o Olhar e o Gesto*) formam um tripé teórico da animação, cada um abordando um pilar importante do multifacetado mundo animado: Evolução da técnica tradicional ao computador, no primeiro, mas com foco maior na animação feita no computador; descoberta e invenção dos dispositivos ópticos, no segundo e animação experimental no terceiro.

A editora Elsevier lançou no ano de 2011 três importantes livros para o animador tradicional. São três livros fundamentais que aprofundam o conhecimento da técnica do desenho animado e animação total (*full*). Não são livros de primeiros passos, mas livros de aperfeiçoamento técnico do animador.

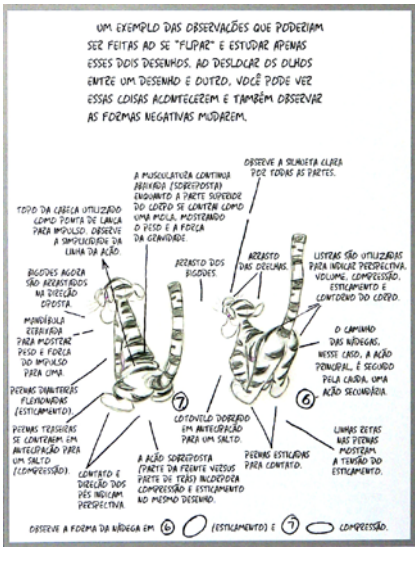

UM EXEMPLO DAS OBSERVAÇÕES QUE PODERIAM SER FEITAS AO SE "FLIPAR" E ESTUDAR APENAS ESSES DOIS DESENHOS. AO DESLOCAR OS OLHOS ENTRE UM DESENHO E OUTRO, VOCÊ PODE VER ESSAS COISAS ACONTECEREM E TAMBÉM OBSERVAR AS FORMAS NEGATIVAS MUDAREM.
OBSERVE A SILHUETA CLARA POR TODAS AS PARTES.
A MUSCULATURA CONTINUA ARQUEADA (SOBREPOSTA) ENQUANTO A PARTE SUPERIOR DO CORPO SE CONTÉM COMO UMA MOLA, MOSTRANDO O PESO E A FORÇA DA GRAVIDADE.
TODO DA CABEÇA UTILIZADO COMO PONTA DE LANÇA PARA IMPULSO. OBSERVE A SIMPLICIDADE DA LINHA DE AÇÃO.
BIGODES AGORA SÃO ARRASTADOS NA DIREÇÃO OPOSTA.
MANDÍBULA ATRASADA PARA MOSTRAR PESO E FORÇA DO IMPULSO PARA CIMA.
PERNAS DIANTEIRAS FLEXIONADAS (ESTICAMENTO).
PERNAS TRASEIRAS SE CONTRAEM EM ANTECIPAÇÃO PARA UM SALTO (COMPRESSÃO).
CONTATO E DIREÇÃO DOS PÉS INDICAM PERSPECTIVA.
ARRASTO DOS BIGODES.
ARRASTO DAS ORELHAS.
LINHAS SÃO UTILIZADAS PARA INDICAR PERSPECTIVA, VOLUME, COMPRESSÃO, ESTICAMENTO E CONTORNO DO CORPO.
O CAMINHO DAS NÓDEGAS, NESSE CASO, A AÇÃO PRINCIPAL, É SEGUIDO PELA CADA UMA AÇÃO SECUNDÁRIA.
CORPO DOBRADO EM ANTECIPAÇÃO PARA UM SALTO.
A AÇÃO SOBREPOSTA (PARTE DA FRENTE VERSUS PARTE DE TRÁS) INCORPORA COMPRESSÃO E ESTICAMENTO NO MESMO DESENHO.
PERNAS ESTICADAS PARA CONTATO.
LINHAS RETAS NAS PERNAS MOSTRAM A TENSÃO DO ESTICAMENTO.
OBSERVE A FORMA DA NÓDEGA EM (6) (ESTICAMENTO) E (7) COMPRESSÃO.

Figura 24 - Dando Vida a Desenhos, Vol I.

Título: *Dando Vida a Desenhos, Vol I e II*
Autor: Walt Stanchfield
Editora: Elsevier Editora
Ano de publicação:2011
País: Brasil

Elsevier Editora publicou os dois volumes de *Dando Vida a Desenhos*, de Walt Stanchfield. Uma compilação de notas e desenhos das aulas ministradas pelo veterano animador dos estúdios Disney (Stanchfield) aos animadores da empresa. O livro é focado no desenho de observação, modelo vivo e no gestual aplicados no aperfeiçoamento da animação de personagens. Walt Stanchfild, apelidado de o

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

"outro Walt" ampliou os conceitos dos doze princípios da animação de *Disney*, para 28 princípios.

Título: *Timing em Animação*
Autor: John Halas, Harold Whitaker e Tom Sito
Editora: Elsevier Editora
Ano de publicação:2011
País: Brasil

"Os princípios de timing apresentados neste livro são mais aplicáveis hoje do que nunca antes."
John Lasseter
Timing em Animação
John Obe,
Tom Sito,
Harold Whitaker

Figura 25 - Timing em Animação.

Publicado em 2011 pela Elsevier, a nova edição atualiza um clássico da formação de animadores de todo o mundo. O livro originalmente publicado em 1981, chega ao animador brasileiro com uma defasagem de 30 anos. Aos textos originais do animador John Halas e do professor de animação Harold Whitaker, foram acrescentadas notas de autoria de Tom Sito, referentes à técnicas digitais de animação, relacionando o conhecimento da animação tradicional aos novos meios de produção. No prefácio do livro, Sito afirma que tentou interferir o mínimo possível no texto original. Acredito que as novas notas são importantes, mas me parece que ficam superficiais em comparação com o conteúdo sobre animação tradicional. É um livro obrigatório e talvez a publicação mais importante em língua portuguesa sobre a técnica da animação.

Manuais técnicos - Como fazer?

No período que envolve 2000-2011,[45] é importante ressaltar a publicação de vários manuais técnicos de animação. Será destacado nesse grupo as publicações de conteúdo predominantemente técnico desse período. São manuais que explicam passo a passo as técnicas de animação, contendo desenhos esquemáticos descrevendo quadro-a-quadro o processo de se animar caminhadas, corrida, sincronia labial, aceleração e desaceleração, movimentos em curva e etc.

Título: *A Arte da Animação*
Autor: Raquel Coelho
Editora: Formato Editorial
Ano de publicação:2000
País: Brasil

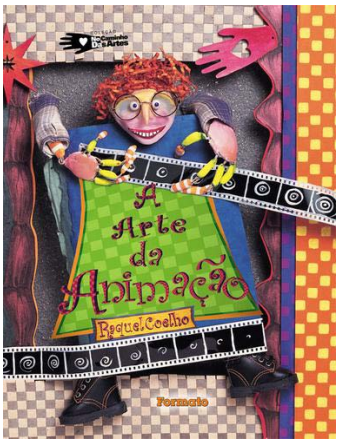


Figura 26 - A Arte da Animação.

A Formato Editorial, em Minas Gerais, publicou o livro: *A Arte da Animação*, de Raquel Coelho, destinada a crianças. O livro faz parte da coleção: No Caminho das Artes, é de leitura fácil e agradavelmente ilustrado com bonecos explicando o processo de animação.

[45] Ver linha do tempo, Anexo I, p.170.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Título: *Aprenda a Desenhar Cartoons para Produção com Animação e Computadores*
Autor: Ricardo Piologo e Rodrigo Piologo
Editora: Axcel Books
Ano de publicação:2004
País: Brasil

Título: *Flash Animado com os Irmãos Piologo*
Autor: Ricardo Piologo e Rodrigo Piologo
Editora: Axcel Books
Ano de publicação:2009
País: Brasil

Figura 27 - Personagem dos irmãos Piologo.

Esses dois livros são de autoria dos irmãos Ricardo Piologo e Rodrigo Piologo, seu conteúdo replica a produção dos irmãos para o sítio *Mundo Canibal,* muito popular entre adolescentes e "*nerds*". São manuais que explicam o estilo do desenho de personagens do *Mundo Canibal* e técnicas de animação vetorial em *Flash*.

Título: *Um Caminho para a Animação*
Autor: Silvio Toledo
Editora: Epgraf
Ano de publicação:2005
País: Brasil

Figura 28 - Sequência animada por Andrés Lieban, contida no livro de Toledo.

O animador Silvio Toledo, em parceria com o governo do Estado da Paraíba, publicam: *Um Caminho para a Animação.* É um guia de produção e técnicas de animação para iniciantes, apesar disso, considero que o livro trata de maneira superficial a mecânica e a representação do movimento e não é objetivo nos capítulos em que aborda o desenho artístico e a prática do modelo vivo. Questão que é muito melhor abordada nos dois volumes de *Dando Vida a Desenhos* (2011), de Walt Stanchfield[46]. Também mostra a computação gráfica e a animação em 3D de forma ilustrativa, sem aprofundamento. O ponto forte do livro de Toledo não é o conteúdo teórico, mas sim as inúmeras ilustrações e diagramas de animações produzidas por

[46] Ver em: *Novos protagonistas*, p.40.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

diversos animadores e estúdios brasileiros (Andrés Lieban, Cleiton Cafeu, Marcelo Marão, Rui de Oliveira e etc.), espalhados por todo o livro, no entanto, em certos momentos, o livro peca pelo excesso de ilustrações. Também é uma pena a edição ser em preto e branco. No entanto, *Um Caminho para a Animação*, por ser uma iniciativa pessoal do animador Silvio Toledo e realizado fora do eixo Rio/São Paulo, tem seu louvor.

Título: *Manual do Pequeno Animador*
Autor: Wilson Lazaretti
Editora: Editora Komedi
Ano de publicação:2008
País: Brasil

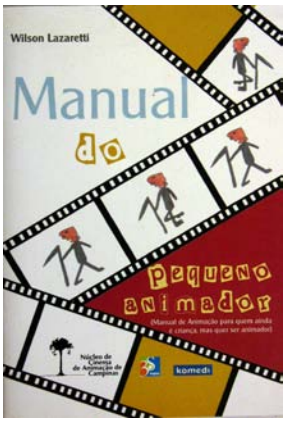


Figura 29 - Manual do Pequeno Animador.

O Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, lança em 2008 o *Manual do Pequeno Animador*, de Wilson Lazaretti. O Núcleo de Campinas ensina as técnicas tradicionais de animação para crianças e jovens, através de oficinas de brinquedos ópticos e animação. Esse livro reflete a experiência do núcleo e tem como público alvo as crianças. O sub-título da publicação diz tudo: *Manual de animação para quem ainda é criança, mas quer ser animador*.

Título: *Cartilha Anima Escola*
Autor: Marcos Magalhães
Editora: Anima Mundi
Ano de publicação:2007
País: Brasil

Título: *Anima Escola 10 Anos*
Autor: Joana Miliet e Marcos Magalhães
Editora: Anima Mundi
Ano de publicação:2011
País: Brasil

Figura 30 - Anima Escola 10 Anos.

O braço educacional do Anima Mundi, o Anima Escola, publicou em 2007 um manual para oficinas ministradas por animadores aos professores da rede pública do Rio de Janeiro. A *Cartilha Anima Escola* (2007), escrita por Marcos Magalhães, foi distribuída apenas para pessoas envolvidas com o projeto Anima Escola. Também pelo projeto Anima Escola, foi publicado em 2011 e também com distribuição limitada, o livro *Anima Escola 10 Anos*, que conta a história do projeto educacional, sua metodologia e objetivos. Acompanha o livro um DVD com um documentário sobre o projeto e uma coletânea de filmes animados produzidos nesses dez anos.

O *Manual do Pequeno Animador* (2008), a *Cartilha Anima Escola* (2007) e o livro *A Arte da Animação* (2000) tem vocação educacional, são baseados nas técnicas tradicionais e tem como objetivo guiar o leitor em produções

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

caseiras de animação, ou em produções em sala de aulas, abordando a técnica de maneira mais experimental.

Um Caminho para a Animação (2005) tem objetivos mais amplos, vai do desenho animado à computação gráfica e é claramente um manual técnico para quem quer se profissionalizar, porém, por causa dessa abrangência, acaba pecando pela superficialidade das informações.

Título: *O Desenho Animado*
Autor: Sergi Câmara
Editora: Editorial Estampa
Ano de publicação:2005
País: Portugal

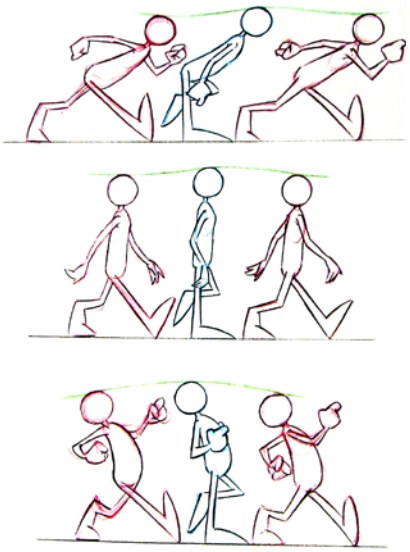


Figura 31 - Esquema de caminhada, de Sergi Câmara.

Eventualmente encontrada em livrarias especializadas do país, o livro, *O Desenho Animado*, de Sergi Câmara, originalmente em espanhol e editorado em Portugal pela editora Editorial Estampa. É um manual de desenho animado dedicado inteiramente a animação em papel, quadro a quadro e animação total (*full*). Os desenhos e diagramas de movimento que ilustram as técnicas de animação, se parecem muito com os desenhos encontrados em *The Animator's Survival Kit* (2001). No entanto os desenhos são muito simplificados, apresentam um conteúdo mais introdutório que de aperfeiçoamento, como no livro de Williams. Porém, é um livro útil para quem deseja compreender bem as técnicas de animação em papel, e a organização da produção em estúdios de animação.

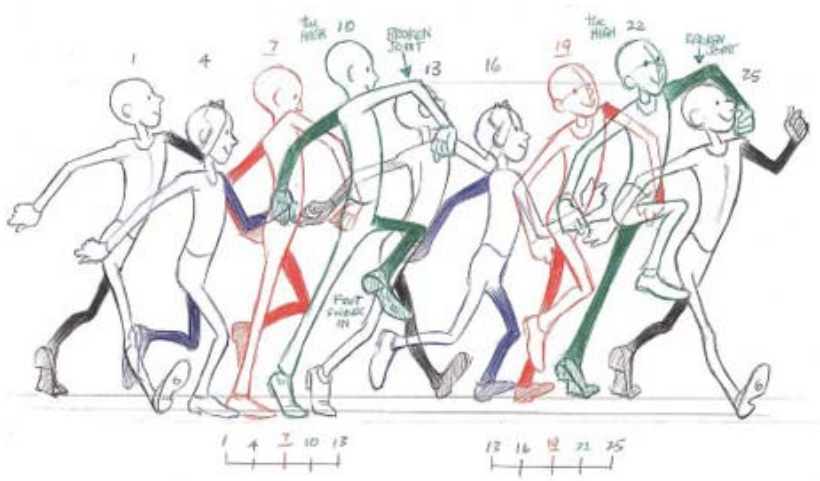


Figura 32 - Esquema de caminhada, de Richard Williams.

Os livros dos irmãos Piologo são baseados na animação vetorial e de personagens e o manual de Sergi Câmara em animação tradicional de personagem. Silvio Toledo realiza um livro mais genérico, passando pela animação tradicional, o vetor e o 3D. Os objetivos desses livros são similares: introduzir o leitor no modo de produção comercial de animação, ao contrário dos manuais editorados pelo Anima Escola, Núcleo de Animação de Campinas e Raquel Coelho.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

É importante destacar entre todos os manuais técnicos publicados no Brasil o livro *Timing em Animação*[47] (2011), considerado uma referência-padrão na técnica tradicional e livro indispensável para quem deseja se aperfeiçoar e aprender em detalhes a técnica de animação em papel quadro a quadro.

Livros de divulgação

Além de manuais técnicos ou guias de produção, temos algumas publicações de diferentes aspectos e objetivos. Será destacado nesse grupo, livros de divulgação ou crítica de animação, abordando assuntos diversos, história de técnicas específicas, história e crítica de animação ou divulgação de obras e seus realizadores.

Título: *Animation Now!*
Autor: Aída Queiroz, César Coelho, Lea Zagury e Marcos Magalhães
Editora: Taschen
Ano de publicação:2004
País: Itália

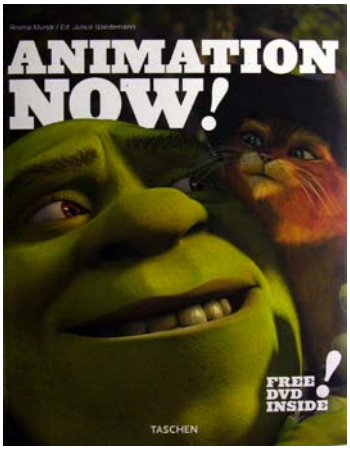


Figura 33 - : Animation Now!.

Em 2004 os diretores do Festival Internacional de animação do Brasil (Anima Mundi): Aída Queiroz, César Coelho, Lea Zagury e Marcos Magalhães, se uniram a Taschen, editora de livros de arte e lançaram o *Animation Now!,* o livro tem duas edições trilíngües, sendo uma delas em Espanhol/Italiano/Português. O livro é um catálogo muito bem editado, com muitas fotos, desenhos e um DVD com animações e entrevistas com animadores de perfil muito variado. Como todo livro da Taschen, além do conteúdo é importante destacar o design da edição, um livro muito bonito, para ser lido e visto. O maior mérito no entanto, da publicação, é fazer uma atualização e apresentação ao leitor brasileiro dos principais nomes da animação mundial, tanto animadores como estúdios, animação autoral e comercial. No entanto o livro não trata com detalhes os modos de produção de cada realizador e suas diferentes técnicas.

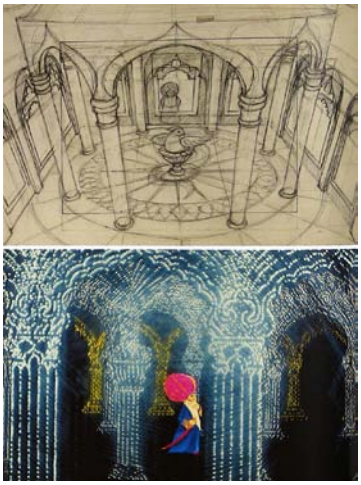


Figura 34 - Ilustrações no livro Animation Now!.

Título:*Juro Que Vi... Lendas Brasileiras: adultos e crianças na criação de desenhos animados*
Autor: Solange Jobim, Maria Cecília Morais Pires e Fernanda Hamann
Editora: MULTIRIO
Ano de publicação:2004
País: Brasil

Figura 35 - Juro Que Vi... Curupira.

No mesmo ano a Prefeitura da cidade do Rio de Janeiro, através da MULTIRIO – Empresa Municipal de Multimeios Ltda. Lançou o livro *Juro Que Vi... Lendas Brasileiras: adultos e crianças na criação de desenhos*

[47] Ver em: *Novos protagonistas*, p.41.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

animados. O livro é ricamente ilustrado com os desenhos de produção das animações produzidas pela MULTIRIO e documenta todo o processo de produção dos curtas metragens de animação *Curupira*, *Iara* e *Boto*, produzidos pela empresa em parceria com as crianças da rede municipal de ensino. A edição é bilíngüe, português e inglês e teve distribuição restrita.

Título: *Animaq – almanaque dos desenhos animados*
Autor: Paulo Gustavo Pereira
Editora: Matrix
Ano de publicação:2010
País: Brasil

O livro é um almanaque sobre as séries de animação veiculadas na televisão brasileira, com dados e curiosidades sobre cada produção.

Em 2011 a editora Bookman publica dois volumes da série Animação Básica, divididos nos volumes *Animação Digital* e *Stop-motion.* Apesar de pertencerem à mesma coleção e visualmente tratados da mesma maneira, o aprofundamento do conteúdo é diferente nas duas publicações. Os livros tem um design que lembra a estrutura de um sítio da internet, com tópicos e intertextos deslocados do corpo principal do texto e uma animação de canto de página (*flip book*), que remete à ampulheta de carregamento de arquivos no computador.

Título: *Animação Digital*
Autor: Andrew Chong
Editora: Bookman
Ano de publicação:2011
País: Brasil

Animação Digital é um livro introdutório, Andrew Chong faz um apanhado da origem da animação digital até os dias de hoje, focando a convergência do cinema de filmagem ao vivo com a animação e a evolução dos efeitos especiais à animação digital.

Título: *Stop-motion*
Autor: Barry Purves
Editora: Bookman
Ano de publicação:2011
País: Brasil

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Figura 36 - Diagramação do livro Stop-motion.

Em *Stop-motion*, apesar da ausência de diagramas técnicos e construtivos de bonecos, é um livro bastante instrutivo. O animador Barry Purves escreve com bastante simplicidade, aproximando seus textos a um bate-papo informal. Ele dá inúmeras dicas sobre como animar bonecos, pesquisar movimento, aprendizagem técnica, exercitar a mão e o olhar, atuação em set de filmagem, dentre outros pormenores, que fazem parte do dia a dia de um animador de *stop-motion*. Também fala um pouco de manipulação ao vivo de bonecos e titeragem, animação em 3D e 2D, relacionando essas técnicas à animação em *stop-motion.*

Título: *O Cinema de Animação*
Autor: Sébastien Denis
Editora: Edições Texto & Grafia
Ano de publicação: 2010
País: Portugal

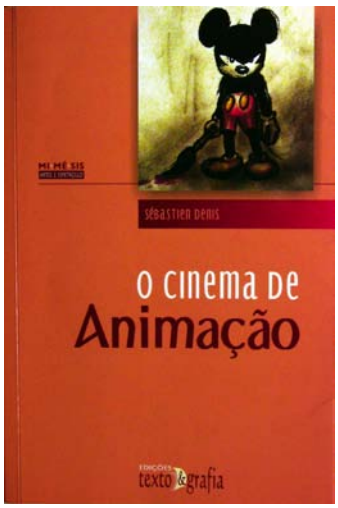


Figura 37- O Cinema de Animação.

Em teoria e história da animação, é singular o valor do livro *O Cinema de Animação*, livro francês, lançado em Portugal pela Edições Texto & Grafia, dentro da coleção Mimésis, em 2010. Escrito pelo pesquisador e professor de História da animação da Universidade de Provença (França), Sébastien Denis. O livro define as técnicas de animação, compara a animação com o cinema de filmagem ao vivo, relaciona as áreas de atuação da animação, os diferentes tipos de produção, faz um balanço das principais correntes estilísticas, países produtores e obras. Discorre sobre animação experimental, comercial e novos modelos de produção e negócios. O livro é usado como um dos principais referenciais teóricos dessa dissertação, pelo papel abrangente em que o autor situa a animação. Confronta o potencial econômico do desenho animado, os perigos da estandartização e da banalização da imagem animada, frente ao potencial artístico, plástico e narrativo ilimitado da

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

animação. Outro livro teórico importante para a produção desse estudo é: *Entre o Olhar e o Gesto*[48] (2006).

Disney em livros

Figura 38 - Castelo da Disney.

É natural que muitas das publicações sobre animação girem em torno de Disney e suas idéias. Apesar de Disney não ser o primeiro estúdio a trabalhar a animação de forma industrial, foi o primeiro a transformar a animação em um negócio de alcance global e multifacetado. Sendo assim, muitos manuais de animação foram escritos por ex-animadores e animadores dos estúdios. Esses livros são tratados como verdadeiras bíblias para o animador. Alguns títulos muito usados e lidos por animadores brasileiros são: *Cartoon Animation*, de Preston Blair, que também tem versão traduzida para o espanhol (1999), *The Animator's Survival Kit* (2001), de Richard Williams, *The Illusion of Life* (1995), de Frank Thomas e Ollie Johnston e agora a versão em português de *Dando Vida a Desenhos* (2011), de Walt Stanchfield[49]. Será destacado nesse grupo as publicações dedicadas exclusivamente ao método Walt Disney.

Título: *O Mundo de Disney*
Autor: Álvaro de Moya
Editora: Geração
Ano de publicação:1996
País: Brasil

O Mundo de Disney é uma das raras publicações sobre animação em língua portuguesa editada anteriormente aos anos 2000. Junto com *Lições com Cinema Vol.4: Animação*[50] (1996), da FDE, foram responsáveis pela quebra de um intervalo de 17 anos sem nenhuma publicação no Brasil, desde *A Técnica da Animação Cinematográfica*[51] (1979). O livro foi escrito pelo pesquisador de histórias em quadrinhos Álvaro de Moya. É

[48] Ver em: *Novos protagonistas*, p.39.
[49] Ver em: Novos protagonistas, p.40.
[50] ver em: *Livros do Estado: EMBRAFILME e FDE*, p.37.
[51] ver em: *Livros do Estado: EMBRAFILME e FDE*, p.36.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

um estudo da vida e obra de Disney, mas o autor também os relaciona com momentos da vida política dos Estados Unidos da América, desde 1928, ano de nascimento do camundongo Mickey, até 1996. Moya passou sete anos pesquisando e teve acesso aos arquivos dos estúdios *Walt Disney e* da Editora Abril, onde trabalhou desenhando capas para as revistas Pato Donald e Mickey, que no Brasil eram editadas pela mesma editora.

Título: *Os Segredos dos Roteiros da Disney*
Autor: Jason Surrell
Editora: Panda Books
Ano de publicação:2009
País: Brasil

O primeiro manual de roteiros especializado em animação publicado no Brasil: *Os Segredos dos Roteiros da Disney*, escrito pelo roteirista da Disney Jason Surrell, traz uma promessa em seu sub-título: *Dicas e técnicas para levar magia a todos os seus textos!* O livro mostra através de um texto fluido e simples o modo como os roteiros do estúdio são construídos, as estratégias e conceitos que balizam a escrita dos mesmos e os recursos narrativos usados pelos roteiristas da *Disney* para atingir seu público. A publicação é atulhada com frases edificantes de Walt Disney e de alguns colaboradores do estúdio, contribuindo para uma aproximação ao tom de livros de auto-ajuda específico para aspirantes a roteirista, como se pode ler na frase abaixo:

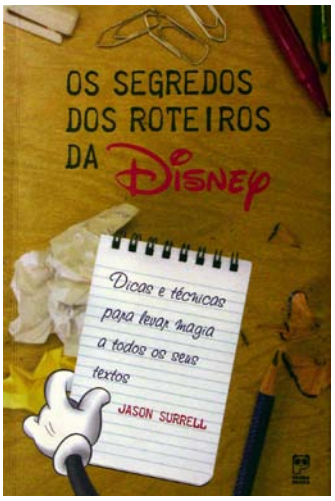


Figura 39 - Os Segredos dos Roteiros da Disney.

> Por alguma razão, não consigo acreditar que haja muitas montanhas que não possam ser escaladas por um homem que conhece o segredo de transformar sonhos em realidade. Esse segredo especial, a meu ver, pode ser resumido em quatro cês: curiosidade, confiança, coragem e constância. O maior deles é a confiança. Quando você acredita em algo, acredita em tudo, implícita e indiscutivelmente.
> (Walt Disney apud SURRELL, 2009, p. 212)

Título: *Walt Disney, o triunfo da imaginação americana*
Autor: Neal Gabler
Editora: Novo Século
Ano de publicação:2009
País: Brasil

Esta é a biografia mais completa de Walt Disney, focando sua vida dentro e fora do estúdio. É uma aula de história da animação, pois o autor demonstra como a organização do estúdio foi construída passo a passo, como se desenvolveram os processos de criação do método Disney de produção de animação. O autor teve acesso aos arquivos da WDA, *Walt Disney Archives* e apesar de ser uma biografia, não se restringe apenas a fatos da vida pessoal de Disney. Conta com muitos detalhes o

Figura 40 - Walt Disney.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

funcionamento dos estúdios Disney: métodos de trabalho, pesquisa de técnicas, formação de profissionais, evolução gerencial e técnica do estúdio, política de direitos autorais, relações trabalhistas, conflitos internos entre os animadores e a empresa (a famosa greve de animadores de 1941), relações internacionais (filmes realizados para o Departamento de Estado dos EUA), políticas e etc.

Além dos volumes resenhados nesse grupo, em 2011 a Elsevier Editora publicou os dois volumes de *Dando Vida a Desenhos*, de Walt Stanchfield. Veterano animador do estúdio Disney, suas idéias e técnicas são consideradas como protagonistas da renovação da animação total (*full*) nos estúdios Disney durante a década de 90.[52]

Exceções

Será destacado nesse grupo algumas publicações que estão excluídas da amostragem dessa pesquisa. São histórias em quadrinhos, catálogo de exposição, revista de artigos e um livro publicado em PDF, disponibilizado na INTERNET, que devido à qualidade dos conteúdos, são dignas de nota.

Título: *Animagia*
Autor: Marie-Christiane, Mathieu Yves, Rifauxlaure Delesalle, Philippe Moins, Jean-Louis Boissier, Pierre Henov, Marc Piemoniese e Frank Popper
Editora: CCBB
Ano de publicação:1996
País: Brasil

Animagia - Uma exposição sobre a história e o futuro da animação. Exposição realizada em Annecy[53] (França) e adaptada para exibição no CCBB - Centro Cultural Banco do Brasil, durante o Anima Mundi. O catálogo é ricamente ilustrado e traz textos muito claros e objetivos sobre a história da animação, sua evolução e origem. É justo destacar que o catálogo faz uma defesa contundente de Émile Reynaud como pioneiro do cinema e da animação.

Título: *Interstícios -01*
Autor: Bruno Cruz, Daniel Pinna, Gabriel Cruz e Índia Mara Marins
Editora: Pão e Rosas
Ano de publicação:2009
País: Brasil

[52] ver em: *Novos protagonistas*, p.40.

[53] O mais importante festival de animação do planeta, realizado desde 1960 na cidade de Annecy. Também nessa cidade se situa o Museu Castelo de Annecy com exposição permanente de objetos, desenhos e dispositivos animados e proto cinemáticos. A exposição no CCBB foi realizada de 22 de agosto a 13 de outubro de 1996.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Uma publicação independente e de pequena tiragem, foi lançada em 2009, a revista de artigos e ensaios: *Interstícios -01*, que é dedicada à arte seqüencial, quadrinhos, animação e cinema e editada por uma nova geração de pesquisadores e animadores brasileiros. A revista traz artigos sobre a origem da primeira animação, polêmicas em torno de Walt Disney e a criação *de Mickey Mouse* e sobre o documentário animado. Termina com uma entrevista com o animador brasileiro César Cabral, diretor do curta metragem de animação: *Dossiê Rê Bordosa*.

Título: *Dramaturgia de Série de Animação*
Autor: Sérgio Nesteriuk
Editora: Anima TV/SAv/Minc
Ano de publicação:2011
País: Brasil

Um produto direto do programa AnimaTV, o livro *Dramaturgia de Série de Animação*, escrito por Sérgio Nesteriuk está disponível para download no site http://tvbrasil.org.br/animatv/anime. O livro foi desenvolvido como apoio à *Oficina de Desenvolvimento de Projetos do Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras* (AnimaTV), a partir da percepção dos coordenadores da oficina, da escassez bibliográfica sobre animação em português. É um guia completo de produção de animação para a TV e o primeiro livro a tratar especialmente esse tipo de produção no Brasil. Discorre sobre as técnicas da narração seriada, as características da linguagem do meio televisivo, história das séries de animação e análise detalhada das séries norte-americanas: *Os Simpsons* e *Bob Esponja Calça Quadrada*. Também nos mostra detalhes de como elaborar uma bíblia de produção de série de animação e *pitch*[54]. Detalha as ações realizadas pelo AnimaTV, critérios avaliativos e parâmetros utilizados nas escolhas dos projetos selecionados para produção pelo programa e finaliza com entrevistas com os realizadores das séries produzidas pelo AnimaTV (*Tromba Trem* e *Carrapatos e Catapultas*).

Finalizando esse levantamento, apresento três curiosas revistas em quadrinhos, que têm em suas histórias a grande indústria mundial de animação como pano de fundo.

Título: *Três dedos - Um escândalo Animado*
Autor: Rich Koslowski
Editora: Gal Editora
Ano de publicação:2002
País: Brasil

[54] Apresentação comercial de projetos de séries de animação a executivos e produtores.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Figura 41 - Rickey Rat.

Ganhadora do Prêmio Ignatz como melhor *Grafic Novel* de 2002 e de autoria de Rich Koslowski, *Três dedos - Um escândalo Animado*, é um falso documentário em quadrinhos. A história é ambientada em Hollywood, na época de ouro da industria de animação. É uma paródia em que os personagens de desenho animado são de carne e osso e trabalham como atores na indústria de cinema dos Estados Unidos da América. Através das memórias de um velho ator, *Rickey Rat* (alegoria de *Mickey Mouse*), somos imersos em uma fábula sombria, uma metáfora da opressão dos grandes estúdios sobre os personagens animados em busca do lucro.

Título: *Pyongyang*
Autor: Guy Delisle
Editora: Zarabatana Books
Ano de publicação: 2007
País: Brasil

Título: *Shenzhen*
Autor: Guy Delisle
Editora: Zarabatana Books
Ano de publicação: 2009
País: Brasil

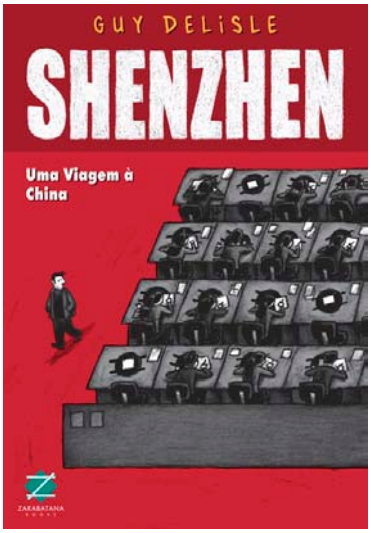


Figura 42 - Shenzhen.

No gênero autobiográfico, As histórias em quadrinhos: *Pyongyang*, 2007 e *Shenzhen*, 2009, lançadas pelo quadrinista e animador Canadense, Guy Delisle, nos introduz ao dia a dia dos estúdios de animação da Ásia, sub-contratados pelos estúdios norte-americanos e franceses para intervalar séries de animação para televisão. Delisle, que trabalha como supervisor de animação, nos mostra além do cotidiano das cidades Pyongyang (Coréia do Norte) e Shenzhen (China), a estrutura de trabalho dos animadores nos estúdios, uma visão crítica tanto das sociedades locais como das empresas. O relato dos dias de labuta, pouco a pouco nos revela a organização gerencial perversa do trabalho, da despersonalização do animador e dos objetivos puramente econômicos desses estúdios. A animação como um frio produto e não propriamente como arte.

O objetivo desse panorama de publicações é procurar entender a qualidade e conteúdo dos livros que

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

eventualmente ou mais facilmente chegam até o leitor brasileiro. Destacar que tipo de informação esse leitor dispõe e de que forma esse conteúdo pode influir na compreensão que esse leitor tem da animação e no que isso pode significar para o amador que pretende profissionaliza-se no campo da animação. Também é propósito dessa amostragem fazer um resgate da história da animação brasileira, através do campo editorial.

2.2. Nas páginas animadas

Existe uma preocupação generalizada entre os animadores brasileiros em torno do pequeno número de publicações em português. O campo da animação está em um momento de crescimento. Além do aumento do número de curtas metragens animados produzidos no país, também estamos usufruindo a revolução digital, que desonerou os custos de produção/distribuição de obras animadas e criou novos modelos de comercialização e plataformas de exibição. É justo afirmar que em nenhuma outra época a animação esteve tão em voga, mesmo na chamada era de ouro dos desenhos animados de Hollywood.

Até mesmo países periféricos como o Brasil, sem uma tradição forte na indústria do entretenimento, excetuando (telenovelas e música), enxergam o momento como oportuno para a implantação da indústria de animação em seus territórios. Alguns países como a China, Índia, Coréia do Sul, Coréia do Norte investiram na sub empreitada e na mão de obra barata de animação, outros como Austrália, Canadá e Alemanha apostam em acordos internacionais de co-produção de conteúdo.

No Brasil, a prática e o campo da animação se estruturaram em torno de um modelo de produção, recepção e circulação, que no momento está diminuindo seu protagonismo. Em geral a animação nacional se baseava em pequenos estúdios, que trabalhavam para pequenos clientes. A produção era majoritariamente feita de publicidade e vinhetas televisivas ou de curtas metragens autorais, com pequeno volume de produção.

Agora com as primeiras iniciativas de implantação da indústria de animação, os estúdios brasileiros terão que crescer em tamanho, em número de funcionários e em produtividade. Uma série de televisão de 13 episódios (modelo adotado na maioria dos países produtores e seguido pelo Anima TV), gera um volume de produção comparável a dois longas metragens de animação ao ano. Isso em um país que até o início do Século XXI só tinha em sua história, 12 longas produzidos, é um grande desafio.

Para dar conta de tal volume de produção, o Brasil precisará investir em fomento à produção, mas também na re-estruturação do campo no país. Essa re-estruturação transpõe a organização da formação de mão de obra especializada. Ou seja, faz-se necessário instituir métodos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

de ensino, instrutores técnicos, professores, pesquisadores e críticos; cursos técnicos, aperfeiçoamento e escolas de nível superior. O livro é instrumento basilar nesse processo, meio concentrador, organizador, consagrador, qualificador e legitimador do conhecimento.

Em Julho de 2010, no Anima Fórum[55], durante a mesa redonda: *A Capacitação de Novos Talentos para a Indústria de Animação*, o problema da escassez de publicações em português voltou à tona. Gustavo Dahl, então diretor do Ctav e ex-presidente da Ancine afirmou, como é citado na epigrafe desse capítulo e complementou seu pensamento:

> É um problema operacional no sentido que a difusão do conhecimento melhora a formação. É um problema acadêmico no sentido que não existe um repasse de conhecimento que acompanhe a aceleração do fluxo de informações. E é institucional no sentido que o mercado editorial nacional não dá conta dessa atividade...

Relembrando a atuação da EMBRAFILME, responsável pela publicação no Brasil dos livros: *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação* (1978) e *A Técnica da Animação Cinematográfica* (1979), afirmou:

> A EMBRAFILME funcionava praticamente como um ministério do cinema. A Empresa tinha receita própria e autonomia administrativa, o que permitia atividade editorial. Hoje não existe nenhuma instituição brasileira que resolva o problema da falta de publicações em língua portuguesa de livros sobre animação.[56]

Procuro identificar os conteúdos que são negligenciados ou priorizados pela indústria editorial brasileira nesse conjunto de 28 edições[57]. Para categorizar esse conteúdo é preciso entender, que no campo da animação não é consenso a classificação rígida, maniqueísta e de completo antagonismo entre a animação experimental e de autor e a animação industrial.Como poderá ser visto em capítulos posteriores, a animação, em sua origem, era toda experimental e muito do que hoje é hegemônico no mercado de animação, surgiu no campo experimental. Por outro lado, métodos e técnicas

[55] Ciclo de palestras e debates promovido pelo Anima Mundi, com o objetivo de discutir o mercado de animação no Brasil e a implantação da indústria de animação nacional.

[56] Gustavo Dahl em depoimento gravado Durante a mesa redonda: A Capacitação de Novos Talentos para a Indústria de Animação. Anima Mundi, Anima Fórum, no Centro Cultural Banco do Brasil, em 22 de julho de 2010, na cidade do Rio de Janeiro.

[57] Ver linha do tempo, *Anexo* I, p.170.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

desenvolvidos na indústria são apropriados por animadores em trabalhos autorais.[58]

Isso se reflete também nas publicações, pois, mesmo livros de tendência autoral, possuem elementos ou citam a animação comercial, o mesmo se dá em publicações de tendência comercial, que também possuem elementos ou citam a animação autoral. Ao contrário do que pode parecer, analisando apenas os conteúdos dos livros apresentados, não pode ser dito que exista um equilíbrio dos conteúdos de tendência experimental/autoral e teor crítico em relação aos conteúdos de tendência industrial/comercial e orientação técnica em sua totalidade. Se esse equilíbrio é aparente nas publicações analisadas, isto se dá porque o livro é onde esse conteúdo de tendência experimental/autoral e teor crítico encontra espaço preferencial de divulgação, ao contrário de outros meios como a televisão, revistas ou INTERNET, onde o conteúdo comercial é majoritário. Poderia aqui falar em heteroglossia dialogizada[59], uma vez que existe espaço para vários discursos e conteúdos de tendências variadas, mas não existe um equilíbrio entre eles, se existe o predomínio de uma voz, por outro lado a voz dissonante também se faz presente, embora reduzida.

A animação experimental e autoral é primazia nos livros *O Cinema de Animação* (2010), de Sébastien Denis, *Cinema de Animação; Arte Nova/Arte Livre* (1971), de Carlos Alberto Miranda, *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação* (1978), de Antônio Moreno, pela natureza da produção nacional de animação até o momento em que o livro foi publicado e *Entre o Olhar e o Gesto; elementos para uma poética da imagem animada* (2006), de Marina Estela Graça. Os conteúdos dos manuais técnicos como os publicados pelo Núcleo de Animação de Campinas, Anima Mundi e Raquel Coelho são de tendência experimental, já que permitem ao leitor chegar às suas próprias descobertas. Encontramos em diversos livros capítulos sobre animação autoral e experimental. No entanto, a ascendência do modelo industrial pode ser notado pelo número de livros que divulgam e popularizam o método *Disney*, por exemplo: *O Mundo de Disney* (1996), de Álvaro de Moya, *Os Segredos dos Roteiros da Disney; dicas e técnicas para levar magia a todos os seus textos* (2009), de Jason Surrell, *Walt Disney; o triunfo da imaginação americana* (2009), de Neal Gabler, *Dando Vida a Desenhos, volume I e II; os anos de ouro das aulas de animação na Disney* (2011), de Walt Stanchfield. Porém esse domínio é notado em maior ou menor grau em várias publicações. Os curtas metragens animados

[58] Esse fluxo entre o marginal e o hegemônico, é típico da pós-modernidade.

[59] FARACO explicando o conceito bakhtiniano de heteroglossia dialogizada, diz que Bakhtin: *"Não abandona, portanto, o conceito de multidão de vozes, nem de seu contraponto dialógico"..." O que desaparece é a equipolência e a plenivalência."* (FARACO, 2010, p. 13).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

produzidos pela MULTIRIO, utilizaram crianças das escolas da Rede Municipal do Rio de Janeiro no auxilio aos roteiristas na criação dos roteiros e foram produzidos em pequena escala, por poucos profissionais, características essas, mais ligadas à produção experimental, mas são claramente influenciados pela estética "Disneyana". John Halas quando produziu *Animal Farm* também foi influenciado pelos estúdios *Disney* e a sombra de Disney é permeada nos livros *Juro Que vi...Lendas Brasileiras; adultos e crianças na criação de desenhos animados* (2004), da MULTIRIO e em *A Técnica da Animação Cinematográfica* (1979), de John Halas e Roger Manvell, apesar da abrangência em que a animação é tratada nesse último e da consistência que o livro tem até hoje. O mesmo se percebe em *Timing em Animação* (2011), de John Halas e Harold Whitaker.

Com relação ao conteúdo de tendência industrial/comercial, podemos notar a ascendência dos 12 Princípios da Animação definidos e desenvolvidos pelos estúdios *Disney*[60] no conteúdo de manuais de produção como: *Um Caminho para a Animação* (2005), de Silvio Toledo e *O Desenho Animado* (2005), de Sergi Câmara e também em livros teóricos como *Arte da Animação; técnica e estética através da história* (2002), de Barbosa Júnior. Os livros publicados pelos irmãos Piologo também são dedicados à animação industrial/comercial, porém com foco na produção de animação para a INTERNET.

É interessante ver nos livros mais antigos uma preocupação em desvincular a animação das histórias em quadrinhos e definir as características que diferenciam essas linguagens irmãs, conteúdo que desaparece das publicações mais modernas. Também os exercícios de futurologia sobre os caminhos da animação eram muito comuns e ainda hoje aparecem nas novas publicações. É bom lembrar que a computação gráfica e a animação digital, que hoje são hegemônicas, surgiram como exercícios de experimentação e tem uma história ainda muito recente. Se nas publicações antigas a maior preocupação pousava nos rumos da computação gráfica, hoje os autores se preocupam mais com a especulação de novos modelos de negócios e de plataformas que ampliem a exibição de animação, além da sala de cinema e da INTERNET.

Concluindo essa analise indago: Que publicações poderiam enriquecer o acervo das livrarias brasileiras?

Nesse sentido, ainda na mesa redonda *A Capacitação de Novos Talentos para a Indústria de Animação*, obtive

[60] *Squash and Stretch (Comprimir e Esticar), Anticipation (Antecipação), Staging (Encenação), Straight Ahead Action and Pose to Pose (Ação Direta e Posição Chave), Follow Through and Overlapping Action (Continuidade e Sobreposição da Ação), Slow In and Slow Out (Aceleração e Desaceleração), Arcs (Movimento em arco), Secondary Action (Ação Secundária), Timing (Temporização), Exaggeration (Exageração), Solid Drawing (Desenho volumétrico) e Appeal (Apelo).*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

uma pista. O então Diretor de Educação da ABCA - Associação Brasileira de Cinema de Animação e autor do livro: *Dramaturgia de Série de Animação*[61] (2011), Sérgio Nesteriuk, afirmou que a ABCA tentou viabilizar a publicação de *The Animator's Survival Kit* (2001), por considerar esse livro o mais completo em termos técnicos existente no mercado, mas não obteve sucesso. Entrando em mais detalhes, Andrés Lieban, ex-presidente da ABCA e Sócio-Diretor da produtora de animação *2DLab*, afirmou que ao entrar em contato com o agente literário do Richard Williams, autor do livro: *The Animator's Survival Kit* (2001), percebeu que os custos de tradução, editoração e direitos da obra, para se viabilizar economicamente precisaria de uma pré-venda de 2000 exemplares, o que não foi viabilizado. Ainda hoje, *The Animator's Survival Kit* (2001) não foi publicado em Português.

É sintomático a citação do livro de Williams pelos membros da mesa e também nas entrevistas realizadas para essa dissertação. Ao perguntar sobre que livros gostariam de ver publicado no Brasil, *The Animator's Survival Kit* (2001) foi quase uma unaminidade nas respostas. A exceção fica por conta dos animadores do Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, ligados à produção experimental. Rosaria, Sávio Leite e Humberto Avelar consideram a publicação desse livro como fundamental para a formação de mão de obra especializada para a indústria de animação nacional. Destaco a frase de Avelar:

> Esse é um livro para já iniciados. Mas se queremos montar uma indústria de animação no Brasil, temos que aprender a fazer a técnica, independente da força criativa que nós brasileiros temos, precisamos de informação técnica. O livro do Richard Williams é um livro de informação técnica, nele se explica como se faz!
> (AVELAR, trecho de entrevista com o pesquisador em 08/12/2011)

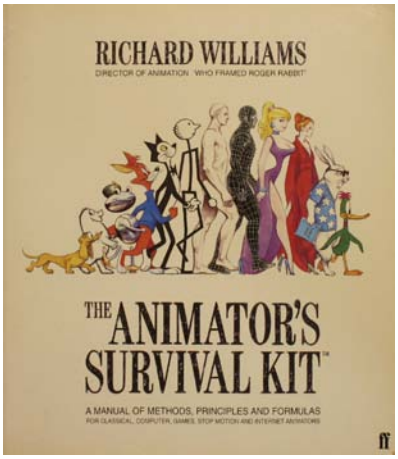


Figura 43 - The Animator's Survival Kit.

Marcos Magalhães vai além e revela que o Anima Mundi também pretende promover a publicação do *The Animator's Survival Kit* (2001) em português, e que está negociando com o autor e uma editora nacional para tentar viabilizar a publicação.

Como se vê, para se incrementar o número de publicações brasileiras é preciso também resolver os problemas do mercado editorial brasileiro. Portanto é justo afirmar a importância da EMBRAFILME como agente responsável pela preservação da memória da animação nacional e pela divulgação da técnica da animação no país ainda hoje. Os livros que publicou no fim da década de setenta são até hoje referências obrigatórias em qualquer pesquisa que se faça na área. A FDE também teve uma

[61] Ver em: *Exceções*, p.51.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

contribuição importante com suas publicações para o campo educacional entre o final da década de 80 e anos 90.

O mercado literário no Brasil, de uma maneira geral, sempre foi muito restrito. A maioria das editoras depende das vendas de livros didáticos e religiosos para sobreviver, que juntos representaram 58.82% do total de livros produzidos no país, no ano de 2009, por exemplo. Assim, os livros de arte (incluindo artes plásticas, teatro, rádio e TV, cinema, dança, fotografia, quadrinhos, grafite, música e museus) representam apenas 0,06% (245.628 exemplares) do total de exemplares produzidos em 2009, sendo eles primeiras edições ou reedições.[62] Essa situação pode explicar a ainda não publicação no Brasil de um livro tão recomendado e mencionado como *The Animator Survival Kit* (2001).

Como já foi dito anteriormente, o problema de escassez de publicação de livros sobre animação no Brasil, é encarada pelos animadores, como um problema estrutural, que prejudica o campo da animação como um todo.

Como pode ser visto, entre os anos 2000 e 2011, foram publicados três vezes mais livros sobre animação no Brasil atualmente, do que nos quarenta anos anteriores, acompanhando lado a lado a ampliação da produção de animação no país.[63] Hoje tanto o animador profissional como o amador tem acesso a um diversificado número de publicações. Entre os anos 2002 e 2011 foram lançadas pelo menos uma publicação ao ano, culminando em 2011, com o lançamento de 6 novos títulos.

Por outro lado, entre os anos 70 e 90 houve um intervalo de 17 anos sem novos lançamentos na indústria editorial brasileira (1979-1996). Esse período compreende o reflexo negativo na produção nacional de cinema com o fechamento da EMBRAFILME, e a mudança tecnológica da produção de animação, que migrou da plataforma analógica para a digital. Se o número de publicações em que a animação é a principal matéria não é o ideal, sem dúvida houve um incremento no número de publicações. No entanto, apesar de publicações importantes, as necessidades do mercado editorial não acompanham as demandas do campo da animação. Ainda se depende de ações do poder público para se publicar livros sobre animação.

Publicações isoladas como *Juro Que vi...Lendas Brasileiras; adultos e crianças na criação de desenhos animados* (2004), da Prefeitura do Rio de Janeiro e *Um Caminho para a Animação* (2005), incentivado pelo Governo do Estado da Paraíba são exemplos. Mas ao contrário da EMBRAFILME não existe uma política coordenada de

[62] ABDL – Associação Brasileira de Difusão do Livro. Produção por área temática. Total de exemplares produzidos em 2009. Primeira edição e reedição. Disponível em: <http://www.adbl.com.br/userfiles/fipe2009.ppt#1>. Acesso em: 25 nov. 2010.

[63] Ver linha do tempo, Anexo I, p.170.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

lançamentos. O Anima Escola e o Núcleo de Animação de Campinas, publicam cartilhas para suprir as necessidades dos alunos de seus cursos e oficinas de animação, mas como são publicações de circulação restrita, não atingem o grande público.

A Editora Senac São Paulo investiu em publicações que atualizaram o conhecimento formal do campo da animação no Brasil e que apóiam a formação de novos profissionais. O lançamento dos dois volumes de *Dando Vida a Desenhos* (2011), e *Timing em Animação* (2011) pela Elsevier, clássicos da formação de animadores no mundo todo, nos traz esperança de ver lançados em português obras também fundamentais para se entender a animação como: *The Animator's Survival Kit* (2001), de Richard Williams, *The Illusion of Life* (1995), de Frank Thomas e Olie Johnston e *Experimental Animation; Origins of a new art* (1988) *de Robert Russet e Cecile Starr.*

Espero que essas iniciativas não sejam acidentais e que além de novas traduções para o português, de livros importantes, as editoras nacionais invistam em publicações de autores brasileiros, que começam a surgir das universidades, pesquisando diversos aspectos do campo da animação, seguindo o caminho do veterano Antônio Moreno e do recente Lucena Júnior. Também é importante, um livro documentando técnicas e processo de produção e criação de animadores brasileiros, como apontam Squarisi e Rosaria (além de *The Animator's Survival Kit*). O primeiro gostaria de ver um livro com relatos da experiência de animadores veteranos do Brasil como Chico Liberato, com o intuito de divulgar entre os jovens uma animação mais autoral e experimental, distante do padrão *Disney*. Já Rosária gostaria de ver uma publicação de caráter técnico, com os processos e métodos de produção desenvolvidos pelos estúdios brasileiros utilizando o *Flash*.

É curioso que Rosária não tenha citado *Dramaturgia de Série de Animação* [64] (2011), publicação promovida pelo AnimaTV (*Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras*), do SAV/MINC (*Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura*) e lançado na internet em PDF, que trata exatamente dos processos de produção de séries adotados pelos estúdios brasileiros concorrentes ao programa. Rosaria trabalhou como animadora de quadro chaves em *Tromba Trem*, da produtora *COPA Studio*, uma das ganhadoras do AnimaTV.

Assim sendo, espero que comecemos a ver mais publicações em português, enriquecendo nossa bibliografia. Que os lançamentos de livros sobre animações se tornem tão corriqueiros, que deixem de causar admiração entre profissionais e amadores. De qualquer forma, os animadores brasileiros agradecem.

[64] Ver em: *Exceções*, p.51.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

3 A animação e seu duplo

Penso que ao falar de animação é fácil deixar-se perder pelos inúmeros desdobramentos contidos na técnica e na linguagem da animação: o desenvolvimento da técnica, o relacionamento da animação com o cinema, as particularidades das técnicas mais artesanais, comparadas às técnicas digitais, a organização da produção e do mercado de animação, as relações entre a indústria de animação e a animação autoral, a animação experimental, a produção brasileira, o curta metragem, dentre outros assuntos.

Assim, utilizo a forma dos duplos para conduzir e organizar o pensamento. O duplo pode ter o sentido de duplicado, de cópia e ainda de sósia, de substituto. O "duplo" igualmente pode representar parceria e oposição. É a dança dos significados do "duplo", que conduz o capítulo e seus sub-capítulos. Relaciono a animação ao cinema de filmagem ao vivo, e o trabalho à mão à máquina (computador), no processo de produção de animação e os desenrolamentos dessas duplicidades.

3.1. A animação e o cinema de filmagem ao vivo

O cinema de animação é, antes de mais,cinema.
Sébastien Denis

A animação e o cinema se aproximam ou se distanciam em suas semelhanças e diferenças. São linguagens análogas e ao mesmo tempo divergentes. Nesses inúmeros encadeamentos, interessa-me mais precisamente três variedades de conexões entre elas: Primeiramente, o confronto entre a invenção do Teatro Óptico de Emile Reynaud, na opinião do pesquisador, dispositivo inaugural da animação e do espetáculo audiovisual e o Cinematógrafo, aparelho inventado pelos irmãos Auguste e Louis Lumière, considerado por grande parte da teoria cinematográfica o dispositivo primeiro do cinema. Em seguida, a apropriação do cinematógrafo pelos animadores como dispositivo para a produção de animação e a diferença entre o modo como o dispositivo é utilizado por animadores e cineastas. Por último, a influência da linguagem cinematográfica no cinema de animação.

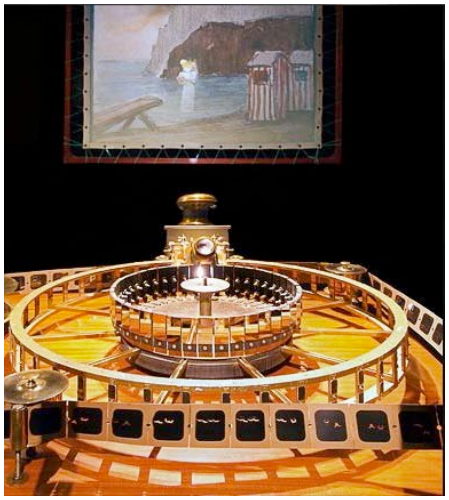


Figura 44 - Teatro Óptico.

Muitos pesquisadores entendem a animação como uma prática milenar e associam a animação quadro a quadro ou ainda o cinema, às tentativas de representação

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

do movimento, por civilizações antigas e até mesmo, entre os homens primitivos.

Richard Williams, em *The Animator´s Survival Kit* (2001), mostra exemplos milenares de representações do movimento pelo homem como em pinturas rupestres, feitas há 35 mil anos atrás, nas cavernas, onde animais eram representados com quatro pares de pernas, mostrando um movimento sobreposto. Outro exemplo interessante é o Templo de Ísis, construído no Egito em 16000 AC, durante o reinado do Faraó Ramsés II. Esse templo possuía 110 colunas de pedra, e nessas, existiam desenhos representando a Deusa Ísis em um movimento progressivo. Em cada coluna, o desenho estava em uma posição diferente. Quando ao passar em bigas por essas colunas, o passageiro, ao contemplá-las, tinha a impressão que o desenho se movia. Também na Grécia antiga, os gregos decoravam potes com desenhos de figuras humanas em estágios sucessivos de movimento, ao manipular os potes, girando em seu próprio eixo, criava-se a sensação do movimento. (WILLIAMS, 2001. p.11/2).

Daniel Pina, na revista *Interstícios N.1* (2009), no artigo *Antigas como o barro*, nos dá outro exemplo interessante. Um cálice assírio de 5.200 anos, que possui ornamentando seu corpo, cinco figuras de um bode. Em 2006, a Associação de Cinema de Animação Iraniano, afirmou ser esse pote a animação mais antiga do mundo. Ao girar o cálice, tem-se a ilusão de um ciclo de animação com o bode saltando para morder a folha de uma árvore.

No entanto apesar dessas representações primitivas possuírem uma seqüência de poses, como em exemplares de vasos cerâmicos e colunas ou poses sobrepostas, como em algumas pinturas rupestres, não possuíam a sobreposição das poses no tempo, como no moderno desenho animado.

> Todo movimento é produto de dois fatores, o tempo e o espaço. Conhecer o movimento de um corpo é conhecer a série de posições que este ocupou no espaço numa série de instantes sucessivos.
> Apud. MANNONI (FABRIS, 2004. p.55)

Portanto, apesar de possuírem uma série de posições em instantes sucessivos, penso que essas antigas tentativas de representação do movimento estão mais próximas das histórias em quadrinhos do que dos modernos dispositivos de animação. Seguindo esse pensamento, o quadrinista Scott Mcloud afirma:

> Acho que a diferença básica é que animação é seqüencial em tempo, mas não espacialmente justaposta como nos quadrinhos. Cada quadro de um filme é projetado no mesmo espaço, a tela, enquanto, nos quadrinhos eles ocupam espaços diferentes. O espaço é para os quadrinhos o que o tempo é para o

Figura 45 - Fotogramas 35mm. (Margeando cada fotograma, duas séries de quatro perfurações).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> filme. Só que você pode dizer que, antes de ser projetado, o filme é só um gibi muito, muito, lento. (McCLOUD, 2005, p. 7/8).

Juntamente considerados precursores do espetáculo audiovisual, o teatro de sombras e a lanterna mágica, não possuíam também a animação quadro a quadro. A manipulação das lâminas da lanterna e dos objetos cênicos do teatro de sombras eram feitas no ato das projeções. O movimento não era construído, inventado, os mecanismos das silhuetas e das lâminas da lanterna se moviam, porém esse movimento existia de fato, não era uma manipulação pose a pose. A contribuição dessas formas de espetáculo para o cinema e a animação estava no arranjo espacial do público em relação as projeções e no caráter narrativo das performances, bem similar ao que vemos hoje no cinema.

Figura 46 - Zootrópio.

Já os brinquedos ópticos como o *fenaquitoscópio*[65] e o *zootrópio*[66], dividiam sim, o movimento em sucessivas poses, mas os movimentos criados por tais dispositivos eram cíclicos (a exceção do *flipbook*), de pouca duração, e não eram projetados, a fruição do movimento era benefício apenas dos seus operadores. Interessante que esses aparelhos foram inventados inicialmente, como objetos de uso científico, com o objetivo de explicar a persistência retínica[67] e posteriormente usados como entretenimento.

Figura 47 - Fenaquitoscópio.

[65] Fenaquitoscópio, é um disco que possui em seu perímetro, 16 desenhos, com poses sucessivas de um movimento e entre cada desenho, na aresta do disco, uma fenda. Ao girar esse disco à frente de um espelho, tem-se através das fendas, a ilusão do movimento.

[66] Zootrópio, ou Roda da vida (*Zootropre*, do grego *zoe* - vida e *trope* - roda). É um aparelho composto por um tambor com fendas laterais, no interior desse tambor se encaixa uma fita com uma série de desenhos, com poses sucessivas de um movimento. Ao girar o tambor e fitar as imagens através das fendas, tem-se a ilusão do movimento.

[67] Por exemplo: as pessoas se questionavam a respeito do fenômeno de perceber os raios das rodas das carruagens girando ao contrário, ou mesmo ficando paradas, quando o veículo se movia rapidamente. Os cientistas se debruçaram sobre o assunto e, em 1824, Peter Mark Roget publicou o artigo intitulado *"The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects"*, o qual estabelecia que o olho humano retém uma imagem por uma

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

De um modo geral o filme animado é produzido por imagens estáticas diferentes uma das outras, que são projetadas em uma tela, na qual o espectador, ao perceber as diferenças entre a imagem anterior e a que está sendo projetada, tem a ilusão de um movimento. Paralelamente as imagens projetadas, em sincronia com o movimento, uma reprodução sonora acompanha a ação.

Esse arranjo técnico proporciona ao espectador a impressão, que mesmo as imagens animadas, sejam elas produzidas por computador ou a mão, são vivas e autônomas. Nesse sentido, comparando com outros dispositivos e formas de espetáculos apontados anteriormente, é justo afirmar que o antepassado direto do cinema de animação é o Teatro Óptico (1892) de Emile Reynaud, inventado três anos antes do cinematógrafo (1895) dos Lumière. O Teatro Óptico já reunia em sua conformação, todas as características do espetáculo audiovisual e na opinião do pesquisador, é o precursor também do cinema.

A maior parte da teoria do cinema ignora o dispositivo de Reynard, no entanto, atualmente, muitos pesquisadores, alguns deles ligados ao campo da animação, tem reabilitado o Teatro Óptico como precursor da animação e do cinema. A seguir poderá ser visto descrições do funcionamento do dispositivo, das novidades introduzidas por Reynard, na construção e projeção do movimento e os motivos que levaram o Teatro Ótico ao ostracismo. Ao descrever o mecanismo de Reynard e sua epopéia, acredito ser importante usar as próprias palavras dos pesquisadores, demonstrando mais precisamente a importância do invento de Reynard e de como ele repercute em Anatol Rosenfeld, Laurent Mannoni ou Marcos Magalhães, pesquisadores de origens diversas, interesses diversos e com distanciamentos desiguais à prática da animação. Essa exata descrição do Teatro Óptico é aqui reunida no sentido de não deixar dúvidas ao leitor do importante papel exercido por Reynard e seu aparelho para o advento da animação e do cinema. Segundo catálogo da exposição *Animagia*[68]:

---

fração de segundo enquanto outra imagem é percebida. Disse que o olho humano combina imagens vistas em sequencia num único movimento se forem exibidas rapidamente, com regularidade e iluminação adequada. Baseada nesse princípio, surgem diversas invenções que se constituirão em brinquedos nos quais a animação é utilizada. (BARBOSA JÚNIOR, 2002. p. 33/34)

Persistência retiniana ou *persistência retínica* é uma teoria elaborada no Séc XIX que tenta explicar o motivo que leva o olho humano a perceber um movimento, quando vê projetado sequencialmente, imagens estáticas diferentes ou em posições diversas, numa velocidade superior a 16 poses por segundo. Essa teoria foi contrariada pela *Gestalt*, que associa essa ilusão aos chamados movimento *beta* e movimento *phi*.

[68] Na cidade de Annecy (França) acontece anualmente, desde 1960, o *Festival International du Fim d'Animation d'Anncy*, um dos principais festivais de animação do mundo. Na mesma

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> Os espetáculos de seu teatro ótico continham todos os elementos da linguagem cinematográfica, mas a supremacia da realidade se fez logo sentir: somente quando os irmãos Lumiere incorporaram a imagem fotográfica ao espetáculo, considerou-se a história do cinema inaugurada.
> (BOSSIER et al. 1996. p.11)

Já Rosenfeld diz:

> O mais importante entre esses ancestrais do cinema é Émile Reynaud, fotógrafo de Paris, que no entanto não teve a idéia de projetar fotografias por meio de seu praxinoscópio, mas sim desenhos. Esse aparelho era um "zootrópio" muito aperfeiçoado, o qual funcionava por meio de um complicado dispositivo de espelhos, e que já contava com duas bobinas que, ao girarem, transmitiam as imagens, desenhadas sobre uma película, aos espelhos, os quais por sua vez as projetavam, mediante uma lanterna, sobre uma tela. O inventor batizou o aparelho com o nome de "teatro óptico" - e temos aqui já um desenho animado bastante perfeito, maravilha que foi exibida em Paris na exposição de 1889.
> (ROSENFELD, 2009, p.58)

Reforçando a idéia de que o Teatro Óptico já reunia em suas apresentações os elementos que agrupados, formavam o espetáculo audiovisual, Rosenfeld afirma:

> Todos os elementos para criar o moderno cinema estavam reunidos nas últimas décadas do século passado [Século XIX]: conhecia-se a projeção de sombras sobre telas; a câmera escura e a lanterna mágica, projetando reproduções, já não eram novidade; a persistência retínica tinha sido aproveitada para produzir desenhos animados; e unindo todos esses conhecimentos, conseguiam-se projetar esses desenhos animados.
> (ROSENFELD, 2009, p.58/59)

Detalhando os mecanismos do dispositivo e seu pioneirismo em relação ao cinematógrafo, Rosenfeld continua:

> Mesmo a película flexível já existia, introduzida por George Eastman (1884), feita de celulóide em 1887, sendo que essa película já fora aproveitada por

---

cidade o *Musée-Château d'Annecy* possuiu um acervo permanente sobre animação. É desse museu que se originou a exposição Animagia que foi mostrada ao público brasileiro em 1996 durante o festival Anima Mundi.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> Reynaud, que pintava os seus desenhos diretamente sobre o filme: o fotógrafo não esquecera sequer de inventar a perfuração da fita a fim de garantir-lhe um desenrolar suave e regular.
> Edison e os Irmãos Lumière (especificamente Louis), que são considerados os inventores reais da cinematografia, contribuíram com pouco de essencialmente novo, de modo que não vale a pena tomar partido em favor do francês ou do norte-americano para verificar a que nação se deve a realização do sonho milenar.
> (Ibid., p.59)

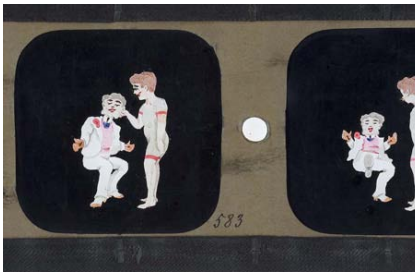


Figura 48 - Película desenhada utilizada no Teatro Óptico de Reynaud. (Repare que a perfuração é localizada no meio da tira e existe apenas uma perfuração entre cada quadro).

Sobre a presença da sincronia sonora no aparelho de Reynard, uma antevisão do cinema sonoro, Mannoni diz:

> Empregavam-se também efeitos acústicos. nas passagens em que a história exigia efeitos sonoros, a tira de imagens vinha acrescida de tirinhas de prata, que acionavam um eletroímã, e este por sua vez disparava um sonorizador elétrico. Quando Arlequim dava golpes de bengala em Pierrot, o aparelho reproduzia o som dos golpes com absoluto sincronismo.
> (MANNONI, 2003. p.373)

O aparelho de Reynaud já tinha todas as características do invento dos Lumière, a diferença significativa entre os dois aparelhos, era que no lugar de projetar fotografias quadro a quadro, o Teatro Óptico projetava desenhos. Com a invenção do cinematógrafo, o apelo das imagens fotográficas animadas foi tão grande no público, que o invento de Reynaud foi esquecido. No entanto, verificando as descrições do dispositivo é justo afirmar que o Teatro Óptico e as animações de Reynaud, fundaram a base do espetáculo audiovisual ou cinematográfico. Nesse sentido Magalhães afirma:

> Portanto, o desenho animado, a expressão mais popular da animação, foi o verdadeiro precursor de toda a indústria audiovisual. Emile Reynaud personifica o talento que levou a mágica do zootrópio às telas, com o sistema de espelhos que batizou de "praxinoscópio" e foi a base de seu Teatro Óptico. Mas, talvez por um detalhe de sua personalidade, mais para artesão do que para empresário (ao contrário dos Lumière, que tinham algum tino de comerciantes), não foi capaz de industrializar seu sistema. Ao contrário: concentrava todas as tarefas da produção e do espetáculo em sua pessoa, tornando o espetáculo comercialmente insustentável. Cada filme levaria meses para ficar pronto, e por isso foi levado ao desespero quando verificou que, a partir de 1895, seu público migrava para sessões do "cinema real" do cinematógrafo, este capaz de realizar uma nova

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> atração a cada semana... mesmo que os filmes não tivessem nenhum atrativo além da mera reprodução fotográfica da realidade, em cenas cotidianas como a chegada de um trem ou a saída de operários da fábrica.
> (MAGALHÃES, 2009. [s.n.])

Ainda segundo Magalhães:

> A falência e o fim trágico de Reynaud (num surto de depressão, jogou seu equipamento e sua obra no rio Sena), sepultaram o seu mérito por quase um século, deixando a errada impressão de que o cinema seria prioritariamente uma reprodução da realidade em movimento ... A animação e sua linguagem, da qual derivaram todas as expressões audiovisuais em movimento que conhecemos, deve ser colocada como a base da indústria audiovisual e reconhecida e valorizada como tal.
> (Ibid., [s.n.])

A técnica usada por Reynaud em suas animações é muito similar à animação direta na película[69], técnica usada até hoje. Norman MacLaren, Len Lye e Roberto Miller a usavam preferivelmente em seus curtas.

Figura 49 - MacLaren pintando diretamente na película.

> Não existe hiato entre o teatro óptico e a projeção cronofotográfica ou cinematográfica, mas continuidade, uma filiação essencial. O "filme pintado" tem aliás uma posteridade impactante, na pessoa de Norman Maclaren, por exemplo. Reynaud não é, portanto, um "precurssor"; o que ele fez foi cinema de verdade, tanto como espetáculo como "escritura do movimento.
> (MANNONI, 2003. p.378)

O processo de tomada do cinematógrafo pela prática da animação se iniciou por acaso. O primeiro passo foi dado por George Meliès, mágico, precursor dos efeitos especiais no cinema e pioneiro do cinema fantástico. Ele descobriu como manipular o tempo entre dois fotogramas de filme e como usar esse intermeio suprimido no instante da projeção, gerando uma ilusão de continuidade e transformação. Essa manipulação do tempo no filme é chamada de truque por substituição ou parada de ação:

> Querem saber como me veio a idéia de aplicar o truque ao cinematógrafo? Foi coisa muito simples. Certo dia, quando eu fotografava prosaicamente a praça de L'Opéra, meu aparelho enguiçou. Era um aparelho rudimentar em que o filme rasgava

[69] Também chamada de animação sem câmera, pois sua produção independe de fotografias, cada pose é pintada diretamente na película.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> constantemente ou se recusava a avançar. Custou um minuto para arranjar a cinta e para pôr em marcha o mecanismo. Durante esse minuto - como é óbvio - os transeuntes, ônibus, carros, tudo mudava de lugar. Projetando a película, emendada no ponto em que se verificara a ruptura, vi de repente um ônibus "Madelaine-Bastille" transformar-se num carro mortuário, enquanto homens se transmutavam em mulheres.
> (George Meliès apud. ROSENFELD, 2009. p.79)

Essa descoberta abriu caminho para a descoberta da fotografia pose a pose e o subsequente uso do cinematógrafo pelos animadores. Quando posteriormente, cartunistas de jornal perceberam que poderiam usar o cinematógrafo para a produção de animações, reinventando assim o processo de animação, esse passou a ser considerado erroneamente, um gênero do cinema.

A primeira geração de animadores a usar fotografia pose a pose para a produção de animação era constituída por Emile Cohl, Segundo de Chomon, J. Stuart Blackton, Arthur Melbourne-Cooper, George MacManus e Winsor McCay. (RUSSET & STARR. 1998. p.32)

Figura 50 - Folha desenhada por MacCay. (Não existia separação entre cenário e personagem, tudo era desenhado na mesma superfície. Também ainda não existia as perfurações para endireitar as folhas animadas, assim MacCay utilizava marcas nos cantos dos desenhos para alinhá-los).

Assim o cinema e a animação passam a utilizar os mesmos dispositivos em suas práticas, mas de maneiras distintas. O cineasta geralmente usa a câmera de cinema capturando as imagens e movimentos instantaneamente, isto é, fotografando 24 poses por segundo sucessivamente. Já o animador utiliza o mesmo dispositivo de maneira diversa, ele manipula os intervalos entre os quadros inventando o movimento. Segundo Denis:

> O princípio da animação é assim exatamente inverso ao da filmagem real, pois trata-se de criar o movimento, e não de o captar na realidade.
> (DENIS, 2010. p.17)

A produção das imagens animadas quadro a quadro também afastam a animação da quase instantaneidade da captura de imagens do cinema. Denis continua:

> A "imagem a imagem", que como a designação indica, precisa de trabalhar a matéria fílmica fotograma por fotograma, não é da ordem das "24 imagens por segundo", mas das "24 imagens por dia", pra dar uma idéia tosca do tempo necessário para a sua realização. A animação rompe assim radicalmente com o princípio da reprodução mecânica do real para propor uma representação artesanal que constrói na duração longa.
> (DENIS, 2010. p.01)

Marina Estela Graça também destaca a diferença da prática da animação em relação a prática cinematográfica:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> O Filme animado nasce do dispositivo mesmo que funda o cinema. Em sua própria essência e concomitantemente, encontramos, contudo a mão humana: o gesto que tenta recuperar um espaço-tempo diferenciado e vivido no seio das próprias criações tecnológicas, isto é, a partir do manuseamento poético - que é também crítico - da instrumentalidade do dispositivo fílmico.
> (GRAÇA, 2006. p.14)

Essa característica da produção animada contribui para sua posição marginal dentro da teoria cinematográfica. Pois a teoria do cinema, concebe a prática cinematográfica em relação à produção hegemônica, isto é, o cinema fotográfico e relega a outras práticas um papel secundário, considerando a animação um sub-gênero do cinema. Graça confirma essa tendência da teoria cinematográfica:

> Em teoria do cinema, estas têm vindo a seguir a produção que domina – a que concebe o filme enquanto longa-metragem comercial, fotográfico, de ficção narrativo e espetacular -, relegando outras práticas a uma zona marginal e indistinta. Pelo que o filme animado tem permanecido à margem, só acompanhado de indiferença e de ignorância.
> (Ibid., p.19)

A utilização do cinematógrafo como matriz para a animação, deixou a prática refém dos modos industriais do cinema, negligenciando ao segundo plano a maneira artesanal de produzir dos pioneiros. Esse processo resultou no surgimento dos primeiros estúdios de animação comercial,com a assimilação da animação pelo cinematógrafo e subseqüentemente sua vassalagem ao cinema de filmagem ao vivo. Com isso, naturalmente o desenho animado, além de usar o dispositivo do cinema, também passa a adotar as formas de linguagem do mesmo cinema, deturpando assim as características originais da animação. O animador português José-Maria Xavier, em artigo para o Festival de Cinema de Animação de Lisboa é enérgico nessa questão. Ele indaga:

> Mesmo uma análise mínima não levaria qualquer espírito perspicaz a concluir que, com o tempo, a grande maioria das imagens do cinema de animação se tornaram a caricatura das imagens do cinema de imagem real?
> (XAVIER, 2007. [s.n.])

Para Xavier, o ponto de ruptura da animação com sua essência em mercê do cinema, é o momento da industrialização marcado pelo aparecimento da animação em celulóide (acetato transparente). O acetato transparente possibilitou diversas modificações na técnica de animação. Separação entre a forma e a estética do personagem

Figura 51 - Animação em acetato. Os diversos desenhos são alinhados pelas perfurações abaixo no acetato (*peg bars*).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

animado em relação ao fundo da animação, ou seja o cenário. Introdução de planos sobrepostos, criando uma falsa tridimensionalidade no desenho animado. Adoção dos planos narrativos em função de uma câmera imaginária.

Figura 52 - O cenário e o personagem são trabalhados em superfícies diversas. A câmera acompanha o personagem.

Partilha do personagem em diversas camadas de acetato, cada qual constituída de uma parte a ser animada separadamente. Movimentos animados subordinados às leis da física e movimentos biomecânicos. E por fim a divisão *taylorista* do trabalho do animador, em fases estanques e repetitivas. Todas essas características contribuíram para a falta de unidade na arte da animação, causando sua descaracterização, mediocridade e deferência ao cinema. Xavier termina:

> Em mais de um século de práticas imitativas e de atitudes gregárias, as imagens da animação enriqueceram-se da pobreza do movimento. Que estupidez! Ninguém, excepto um louco, dá mais importância às torneiras do que à água.
> (ibid., [s.n.])

Figura 53 - Ao animar Homer Simpson, o animador pode dividir o corpo do personagem em camadas, para simplificar a animação.

Penso ser justo afirmar que a utilização do suporte do cinema para a produção de animação e também a apropriação da animação de algumas características da linguagem do cinema levam a uma análise precipitada da condição da animação como sub-gênero cinematográfico. No entanto, a animação precede o cinema fotográfico e antes desse, já desenvolvia características narrativas na origem do seu espetáculo. Posteriormente, em um segundo momento, é que os primeiros animadores adotam o cinematógrafo como dispositivo de produção de animação. Talvez essas sejam as causas da inversão de prestígio entre as práticas, no entanto é justo afirmar que o cinema não passa de uma espécie de animação de fotografias. Nesse sentido Bendazzi diz:

> É legítimo considerar o cinema como um gênero particular de animação, quase um substituto industrial e barato; destinado a trocar o trabalho criativo de um

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> artista como Emile Reynaud por fotografias de modelos humanos "em movimento.
> (BENDAZZI apud. MAGALHÃES, 2004. p. 11)

Contemporaneamente o cinema de filmagem ao vivo está em crise, devido a falência da imagem fotográfica como ícone da realidade.

> O "Isto foi" de Barthes deixou de ser atual, substituído por uma "hiper-realidade" - conceito de Jean Baudrillard baseado na crença popular (que ele considera perigosa) não já no real, mas nas imagens alteradas do real. Desde que os efeitos especiais se tornaram invisíveis, todos os filmes que os utilizam tornam-se filmes de animação: é hoje a técnica mais parecida com a filmagem real, mesmo que ela redesenhe o real em vez de o produzir como fotografia.
> (DENIS, 2010, p.187)

Figura 54 - O ator de carne e osso, à direita, contracena com Hulk, animado em 3D.

Cada vez mais assistimos nos filmes de "filmagem ao vivo", atores reais contracenando com elementos animados. Sejam eles simples movimentos de câmera, construção de cenários virtuais e até mesmo animação de personagens ou conjuntos de figurantes. Talvez não sejam necessários mais 100 anos, para que se possa verificar a preponderância da animação no cinema de filmagem ao vivo.

3.2. A mão e a máquina

No mundo da animação,
as pessoas que entendem de lápis e papel
normalmente não entendem de tecnologia,
e as que entendem de tecnologia,
em geral não são pessoas do mundo artístico,
então elas estão sempre em lados opostos.
Don Bluth

A animação pode ser realizada numa infinidade de técnicas: animação direta na película, animação de bonecos, animação de areia, pintura sobre o vidro, recortes de papel, massa de modelar e etc. Todas essas técnicas tem a mão do animador como base do trabalho, seja na construção do boneco ou em sua manipulação, na precisão da pincelada ou força de traço. O papel fundamental da máquina se restringe nessas técnicas ao registro das poses engendradas pelo animador, ou seja, a fotografia pose a pose da animação.[70]

[70] Refiro-me nesse momento à produção da animação propriamente dita. Outras etapas de produção de um filme animado como a captação e reprodução sonora e pós produção

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Com a ascensão das técnicas digitais de animação, o poder de construir o movimento foi dividido entre o animador e a máquina, o computador através de cálculos matemáticos (algoritmos) e simulações também possibilita a criação do movimento. A mão do animador não é mais a única intercessão entre o inanimado e o animado.

O computador tomou de assalto o campo da animação, no início vagarosamente, em experimentações que comparadas às animações produzidas manualmente, eram consideradas simplórias. Hoje é praticamente impossível produzir um desenho animado sem o auxílio da tecnologia digital. O impacto das novas tecnologias é de tal ordem, que muitas vezes o trabalho humano é esquecido. Lanço mão de uma pequena anedota, contada pelo cineasta francês Jean-Claude Carrière, que ilustra perfeitamente o contexto do campo cinematográfico e porque não, da animação: *"Recentemente, alguém perguntou: _Será que, algum dia, os computadores farão filmes? E lhe responderam: _ Com certeza. E outros computadores irão vê-los."* (CARRIÈRE, 1995. p. 201)

Ao comparar as técnicas manuais de animação, com as digitais, tenciono resgatar, ou melhor, destacar a relevância do trabalho manual, numa sociedade que a cada dia parece mais hipnotizada pelas maravilhas da tecnologia. Muitos ficam curiosos em saber qual programa de animação foi utilizado na produção de um filme, qual modelo de computador foi usado pelos animadores, em que rapidez trabalhavam os cálculos para determinar as texturas, sombras, luzes e movimento dos diversos personagens. Muitos entusiastas da animação crêem que o conhecimento operacional de programas seja suficiente para se produzir um bom filme, mas quando se vêem frente à frente ao computador não sabem ou não entendem porque o resultado de seus esforços não resultam em criação de movimentos, no mínimo convincentes.

O computador é apenas uma ferramenta: os programas mudam, são descontinuados, novos periféricos são criados, mas a animação está além da computação gráfica. O conhecimento dos fundamentos da técnica é imprescindível para se tornar um bom animador, mesmo que estes fundamentos sejam subvertidos na produção da obra, é preciso conhecê-los. O trabalho quadro-a-quadro, a animação feita à mão é válida não somente como instrumento pedagógico, mas também como técnica criadora poderosa! Nas palavras do pesquisador de animação, Robert Russet[71]:

---

do filme dependem de um arranjo tecnológico diverso, que não será abordado nesse estudo.

[71] A primeira edição de Experimental Animation, Origins of a New Art é de 1976. Em 2009 Russet publica o livro Hyperanimation, Digital images and virtual worlds, onde ele trata da "hiperanimação", uma nova categoria de animação digital, que vai além dos modos de exibição tradicionais e alcança os campos de realidade virtual, simulações, performances e experimentação artística. Nesse novo contexto ele afirma que a animação digital

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> Embora a tecnologia, e em especial o computador, tenha obviamente qualidades extraordinárias, imagens animadas manualmente continuam a ser uma forma importante e viável de expressão artística. Suas características formais únicas, aquelas que podem ser criadas somente pela intervenção espontânea e sutil da mão humana, provavelmente não serão substituídas muito em breve. Nem existe qualquer hierarquia de mídia no campo da animação que faça uma abordagem à representação gráfica ser mais avançada ou automaticamente melhor do que outra. (RUSSET & STARR, 1988. p.31)

Nesse sentido, interessa-me abordar as relações entre o trabalho manual, - mais diretamente ligado as tradições da artesania; em relação às técnicas digitais, no momento, mais vinculadas à produção em grande escala e industrial de animação, e carregadas de roupagens novidadeiras. Para tal empreendimento, é necessário compreender melhor a conexão do homem com os instrumentos, mecanismos, dispositivos ou aparelhos que usa na produção do desenho animado e percebermos as diferenças entre as relações do homem com esses aparelhos quando trabalha à mão ou digitalmente (o que chamo de máquina).

Primeiramente, aproximarei o pensamento de Vilém Flusser à animação e em um segundo momento, demonstrarei como na prática se dão as diferenças e diálogos entre o trabalho à mão (animação tradicional) e as novas técnicas digitais de animação e computação gráfica.Finalizando abordarei a prática autoral e comercial da animação com foco no curta metragem.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

3.2.1 O animador e a caixa preta

> *Liberdade é jogar contra o aparelho. E isto é possível.*
> Vilém Flusser

No livro Filosofia da Caixa Preta, Vilém Flusser pretende desvendar a relação entre homens e aparelhos. Inicia seu pensamento destacando a relação entre fotógrafo - máquina fotográfica - meios de circulação das fotografias - complexo industrial. Flusser vai além: entende que hoje o

---

ampliou os limites da animação tradicional e criou um novo tipo de linguagem, redefinindo os princípios fundamentais da animação. (RUSSET, 2009. p.9) No entanto acredito que essa nova posição do autor não invalida a frase dita há 35 anos, no que se refere ao curta metragem de animação ou aos modos de exibição tradicionais, ou seja, a televisão e as salas de cinema.

homem é dominado por aparelhos, e que a única forma de o homem se libertar, é jogar contra os aparelhos. Para o autor, a ideia de aparelho também se aplica a outras mídias, como o cinema, a TV, que para ele, possuem "imagens deslizantes" e também, mais evidentemente para os computadores. Segundo ele, a "crítica clássica" enxerga o aparelho como benéfico ao homem, pois o emancipa da necessidade de trabalhar e abre ao trabalhador a possibilidade de "jogar". É a automaticidade do aparelho que permite esse arranjo, no entanto, Flusser pensa que o ponto essencial da crítica deveria ser exatamente essa automaticidade dos aparelhos.

> Nenhum homem pode mais controlar o jogo. E quem dele participar, longe de controlar, será por ele controlado. A autonomia dos aparelhos levou à inversão de sua relação com os homens. Estes, sem exceção, funcionam em função dos aparelhos.
> (FLUSSER, 1985. p.75)

Intermediando o pensamento de Flusser, no sentido de direcioná-lo à animação, inicio um dialogo entre o autor e Marina Estela Graça, pesquisadora que privilegia a produção experimental e autoral de animação. Graça entende que a era pós-industrial é marcada pela impossibilidade do homem de conhecer os esquemas técnicos ou discursos científicos que estão por trás de todos os aparelhos que o cercam cotidianamente. E também que o trabalho humano está cada vez mais desvalorizado e alienado na conjuntura pós-industrial.

> Em geral, não compreendemos o funcionamento das máquinas com as quais lidamos em casa ou no emprego. O operário não domina a lógica dos mecanismos com os quais tem de trabalhar, nem compreende o texto científico a ele subjacente. Aquilo que realiza já não é sequer trabalho no sentido tradicional do termo, uma vez que este é exercido pelo conjunto de máquinas que integra o dispositivo de produção e do qual ele constitui uma parte necessária, mas cada vez menos fundamental.
> (GRAÇA, 2006. p.209)

Flusser aprofunda essa impressão e explica mais detalhadamente como se dá a relação entre o homem e os aparelhos, em que posição da engrenagem e função o homem acha-se no momento:

> Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais *homo faber*, mas *homo ludens*. E tal homem não brinca *com* seu brinquedo, mas *contra ele*. Procura esgotar-lhe o programa. Por assim dizer: penetra o aparelho, a fim de descobrir-lhe as manhas. De maneira que o

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> "funcionário" não se encontra cercado de instrumentos (como o artesão pré-industrial), nem está submisso à máquina (como proletário industrial), mas encontra-se no interior do aparelho. Em toda função aparelhística, funcionário e aparelho se confundem.
> (FLUSSER, 1985. p.30)

Segundo Flusser, para funcionar, o aparelho precisa de um programa "rico", pois do contrário o homem o esgotaria, e isso seria o fim do Jogo. A competência do aparelho precisa ser superior à competência do Homem. O potencial do programa precisa superar a capacidade do homem em esgotá-lo, assim a competência do homem é apenas parte da competência do aparelho, ficando impossível ao homem penetrar totalmente no programa do aparelho. Ao procurar as potencialidades escondidas no programa, o homem se perderia. Constituindo o que Flusser chama de *caixa preta*. (Ibid., p.30) Usando o fotógrafo como exemplo, ele afirma:

> A *pretidão* da caixa é seu desafio, porque, embora o fotógrafo se perca em sua barriga preta, consegue, curiosamente, dominá-la. O aparelho funciona, efetiva e curiosamente, em função da intenção do fotógrafo. Isto porque o fotógrafo domina o *input* e o *output* da caixa: sabe com que alimentá-la e como fazer para que ela cuspa fotografias. Domina o aparelho, sem no entanto, saber o que se passa no interior da caixa. Pelo domínio do input e do output, o fotógrafo domina o aparelho, mas pela ignorância dos processos no interior da caixa, é por ele dominado. Tal amálgama de dominações - funcionário dominando parelho que o domina - caracteriza todo funcionamento de aparelhos. (Ibid., p.30/1)

Devido a esse apequenamento do homem perante o aparelho e de sua submissão às características e comandos do programa do aparelho, ou melhor, sua abdução pelo aparelho, o homem teria se robotizado. Para Flusser não é difícil perceber a robotização dos gestos humanos, tanto em fábricas, como em guichês de banco ou viagens turísticas. (Ibid., p.72) Em consonância a esse pensamento, Graça critica o uso das idéias de Taylor, que foram implementadas na indústria de animação:

> A industrialização seguiria, assim, um processo de adaptação progressiva do operário à máquina, que - pela "taylorização" dos gestos e tempos de execução - domina, programa e controla a atividade humana no processo.
> (GRAÇA, 2006, p.210)

Flusser acredita que o homem pode virar o jogo em que hoje, se encontra em desvantagem. Para tal, como dito anteriormente é preciso que o homem jogue contra o

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

aparelho e submeta esse à suas determinações. Curioso é Flusser buscar no aprendiz de feiticeiro, popularizado nos cinemas por Walt Disney, com *Mickey Mouse*, a figura para ilustrar seu pensamento:

> O dever de toda crítica dos aparelhos é mostrar a cretinice infra-humana dos aparelhos. Mostrar que se trata de vassouras invocadas por aprendiz de feiticeiro que traz, automaticamente, água até afogar a humanidade, e que se multiplicam automaticamente. Seu intuito deve ser exorcizar essas vassouras, recolocando-as naquele canto ao qual pertencem, conforme a intenção inicial humana. Graças a críticas deste tipo é que podemos esperar transcender o totalitarismo robotizante dos aparelhos que está em vias de se preparar. Não será negando a automaticidade dos aparelhos, mas a encarando, que podemos esperar a retomada do poder sobre os aparelhos.
> (FLUSSER, 1985. p.75/6)

Flusser entende que o crítica especializada, ao analisar uma fotografia, deveria fazer as seguintes indagações:

> Até que ponto conseguiu o fotógrafo apropriar-se da intenção do aparelho e submetê-la à sua própria? Que métodos utilizou: astúcia, violência, truques?"
>
> Até que ponto conseguiu o aparelho apropriar-se da intenção do fotógrafo e desviá-la para os propósitos nele programados?
>
> E Conclui:
>
> As fotografias "melhores" seriam aquelas que evidenciam a vitória da intenção do fotógrafo sobre o aparelho: a vitória do homem sobre o aparelho.
> (Ibid., p.48/9)

Acredito ser justo fazer uma analogia à "boa" fotografia de Flusser com a "boa" animação. Essa seria aquela em que o autor, ou melhor, o animador prevalecesse à máquina. Uma animação na qual se percebesse claramente a mão do artista e não as facilidades e automatismos do programa de animação. Flusser também crê que a única exceção à dominação do aparelho ao fotógrafo é a fotógrafia experimental, pois essa trabalha contra o aparelho:

> Há porém, uma exceção: os fotógrafos assim chamados experimentais; estes sabem do que se trata. Sabem que os problemas a resolver são os da imagem, do aparelho, do programa e da informação.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> Tentam, conscientemente, obrigar o aparelho a produzir imagem informativa que não está em seu programa. Sabem que sua práxis é estratégia dirigida contra o aparelho.
> (FLUSSER, 1985. p.83/4)

Aqui cabe voltar ao pensamento de Graça, para quem a imagem animada possibilita abrir a caixa preta do aparelho cinematográfico. Graça acredita que a animação questiona e descortina os mecanismos do cinema, pois é a linguagem mãe do cinema. (GRAÇA,2006. p. 213) É justo afirmar que ao aprender a técnica do quadro-a-quadro, o animador compreende a mecânica do aparelho "cinema", sabe que seu trabalho consiste na manipulação de poses estáticas, que posteriormente ao serem projetadas, criarão uma ilusão do movimento. Também sabe que a sincronia e uso da banda sonora são construídos posteriormente, que tudo é falso, que tudo é montado e que o resultado é apenas a conclusão de um grande quebra-cabeças.

Esta possibilidade de embranquecer a caixa preta do cinema fica ainda mais clara ao focar o trabalho do animador experimental, que como o fotógrafo experimental de Flusser, investe contra o aparelho e subverte as limitações dos dispositivos cinematográficos em função do que ele deseja. Se for preciso, o experimentador jogará todas as peças do quebra-cabeças para o alto. Esse "lançar para o alto" vai além dos limites do aparelho e essas "peças fora do lugar" podem constituir toda a obra do experimentador. Este pode ser um caminho para se subverter o aparelho: subverter a divisão taylorista dos estúdios, subverter as normas de construção de movimento, subverter a mickey-mouseação[72] das trilhas sonoras, subverter os padrões de cor, dos programas de pintura, subverter os cálculos matemáticos das simulações de movimentos dos programas de animação vetorial e 3D, e finalmente, subverter o complexo mercado/indústria do entretenimento.

Com certeza, pelo menos nesse momento, acredito que a animação feita à mão, mesmo essa, usando recursos digitais, está mais próxima da subversão da máquina que a moderna computação gráfica. Retomo o pensamento de Graça, focado na animação autoral ou experimental, quando afirma:

> Assim a imagem animada parte da concepção do dispositivo cinematográfico como sistema aberto e

[72] Termo utilizado para designar os desenhos animados onde toda a trilha sonora, tanto musical, como de ruídos é construída em total sincronismo com a ação do personagem. O nome tem origem nos primeiros filmes de animação sonoros, protagonizados por *Mickey Mouse*. O estilo é bem característico dos Estúdios *Disney*, mas também é comum em outros estúdios e filmes animados. (DAVIS, 1999. p.179)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> suscetível de manuseio, pelo qual o filme apresenta-se, também, como posicionamento crítico e pedagógico relativamente aos meios e modos de produção.
> (GRAÇA,2006. p. 213)

O animador, quando trabalha manualmente transmite ao papel e ao lápis, ou então à massa de modelar, diretamente o seu gesto, os seus sentimentos, sua força, sua emoção. Quando este usa um programa de animação, também transmite ações e impressões para sua obra. Só que entre obra e animador existe mais um intermediário, o computador, o elo físico não é direto, está rompido. Aqui entra a *caixa preta*, o animador sabe em que tecla apertar, ou em que direção levar a caneta digital para conseguir o movimento ou definir um personagem, mas não sabe como isso foi feito. O programa pode ter a capacidade de transmitir a sensação para o animador e também para o público, que o trabalho foi feito à mão, mas essa impressão não é verdadeira, não existe a organicidade do gesto e sim um cálculo matemático. Graça afirma a importância da "força vital" do animador diretamente no processo de execução, na obra de muitos realizadores como: Len Lye, Pierre Hérbert ou Norman MacLaren. (Ibid., p.214/15)

Um bom observador ou conhecedor de animação, percebe quando vê um movimento construído por programas. O animador digital, por mais experto que seja, sabe que o resultado à mão é diferente. Entre a mão que segura o lápis e o papel, existe mais variáveis que qualquer programa de animação possa calcular e apesar disso, ou melhor, devido a isso, o animador sabe muito bem o que fazer com o lápis. Não espera a precisão de um gráfico de forças e movimento, mas sim as inúmeras possibilidades da incerteza do traço. Ele "sabe" como se faz, o lápis é o seu instrumento, não está submisso ao programa do aparelho. Portanto, o trabalho do animador que trabalha à mão, não pode ser classificado meramente com "Funcionário", na concepção de Flusser. Além de manipular o aparelho, ou melhor, jogar com o aparelho (cinema), carrega consigo heranças da era pré-industrial e do trabalho de artesão. Ainda nas palavras de Graça:

> O filme animado - tomado em geral - permitiria assim, para aquele que o faz, a reapropriação do tempo próprio, abandonado à gestão da prótese tecnológica.
> (Ibid., p.216)

O trabalho manual, que é mental, mas também físico, liberta o animador do ritmo da máquina (taylorismo) e subverte a *caixa preta* cinematográfica, pois conhece o mecanismo da ilusão cinemática. Longe de serem desprezadas ou tratadas com desdém e ignorância, as técnicas manuais de animação deveriam estar na base do desenvolvimento da animação, como matriz pedagógica,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

ponta de lança de caminhos alternativos e geradora de trabalho e arte.

3.2.2 A técnica manual e a computação gráfica

A mão é a janela que dá para a mente.
Immanuel Kant

Como animador, embora use outras técnicas de animação, inclusive as digitais, escolhi a técnica do desenho animado como minha técnica preferencial, base de meu trabalho autoral e também comercial. Sempre tive uma relação de profunda entrega ao papel em branco, iniciar o desenho com rabiscos à procura de um caminho a seguir. Desenhar e sentir o atrito do lápis com a superfície rugosa do papel, o percurso dos dedos entre as folhas animadas ao "flipar"[73], os pequenos detalhes acrescentados pouco a pouco ao desenho, que transformam simples traços em "coisas vivas". Olhar satisfeito, em um fim de dia de trabalho, minhas mãos sujas de grafite. Carrière enxerga com perfeição essa relação entre o artesão e sua ferramenta, da mesma forma que o animador e sua técnica preferida:

> O artesão acaba se acostumando com a ferramenta imperfeita. No fim. Descobre nela um certo charme, no próprio esforço que ela o obriga a fazer.
> (CARRIÈRE, 1995. p.215)

Pode-se pensar que essa visão seja demasiadamente romântica ou nostálgica do trabalho do animador. É certo que meu pensamento passa longe do pragmatismo de muitos colegas que afirmam, em questão de sobrevivência no mercado, que a animação em papel acabou, que o trabalho manual não é mais viável, que esse conhecimento ou saber, não é mais relevante. Porém, como lembra Jean-François Lyotard. " *Quem decide o que é saber, e quem sabe o que convém decidir?*" (LYOTARD, 2009. p.14) A função da academia é relativizar pretensas verdades e questionar princípios absolutos. Lyotard também diz que a prática universitária deve ser especulativa, isto é, filosófica. (Ibid., p.61) Assim sendo, desvinculo meu pensamento de uma visão simplista, na qual a animação é tratada como fruto de uma geração espontânea, possuindo como

[73] Em inglês, *to fli*p significa folhear. "Flipar" é a técnica que permite ao animador folhear as folhas animadas, em uma velocidade semelhante á da projeção do filme, testando o movimento. O que permite ao animador corrigir o movimento antes mesmo de ser fotografado. O "flipar" é realizado com os dedos do animador entre as folhas desenhadas e o movimento dos dedos fazem as folhas caírem em seqüência na mesa de luz, efetuando o movimento.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

miasmas fundadores, *bytes* e mais *bytes* invisíveis dos computadores.

Essa visão destorcida obscurece toda uma história de encadeamentos técnicos e a base do mecanismo da animação, que se origina no quadro a quadro e manipulação dos intervalos entre as poses fotografadas. Porém é inegável o fascínio que as imagens geradas por computador e a moderna computação gráfica exercem sobre o público, animadores profissionais, semi profissionais e amadores. Como diz Carrière em uma conversa com Umberto Eco, a respeito da evolução da linguagem do cinema:

> Parece-me que o universo da imagem, e do filme em particular, ilustra perfeitamente a questão da aceleração exponencial das técnicas. Nascemos, você e eu, no século que pela primeira vez na história, inventou novas linguagens. Se nossas conversas se desenrolassem 120 anos atrás, não poderíamos evocar senão o teatro e o livro. O rádio, o cinema, o registro da voz e dos sons, a televisão, as imagens de síntese, o quadrinho não existiriam. Ora, sempre que surge uma nova técnica, ela quer demonstrar que revogará as regras e coerções que presidiram o nascimento de todas as outras invenções do passado. Ela se pretende orgulhosa e única. Como se a nova técnica carregasse com ela, automaticamente, para seus novos usuários, uma propensão natural a fazer economia de qualquer aprendizagem. Como se ela propiciasse por si mesma um novo talento. Como se preparasse para varrer tudo que a procedeu, ao mesmo tempo transformando em analfabetos retardados todos os que ousassem repeli-la.
>
> Fui testemunha dessa mudança ao longo de toda a minha vida. Ao passo que na realidade, é o contrário que acontece. Cada nova técnica exige uma longa iniciação numa nova linguagem, ainda mais longa na medida em que nosso espírito é formatado pela utilização das linguagens que precederam o nascimento dessa recém-chegada.
>
> (CARRIÈRE & ECO, 2010. p.39)

Para analisar em um contexto mais profundo a técnica manual de animação e relacioná-la à computação gráfica uso como recorte a técnica de animação em papel quadro a quadro (também chamada de técnica tradicional, ou técnica mãe do desenho animado, ou simplesmente desenho animado).

Relaciono a técnica tradicional com as demais técnicas analógicas (também chamadas de técnicas experimentais[74]), e mais profundamente à animação

[74] Para alguns autores, essas técnicas também são denominadas "tradicionais", mas não usarei essa terminologia afim de evitar confusões com a técnica do "desenho animado".

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

baseada em vetor e computação gráfica em 3D. Mostro os fundamentos da técnica tradicional, sua história e evolução: do princípio artesanal e experimental à constituição da indústria. Posteriormente mostro o desenvolvimento da produção industrial: os doze princípios da animação, a animação total (*full animation*), as mudanças da técnica em direção à animação limitada e por fim as mudanças do processo de trabalho com a adoção de novas tecnologias e suas consequências.

A escolha da técnica a ser trabalhada pelo animador é de suma importância, pois o resultado do trabalho do animador é influenciado diretamente por suas opções técnicas e pela forma com que utiliza as várias tecnologias na sua produção. A tecnologia é companheira do animador, desde o cinematógrafo ao computador. Não há como assistir uma animação sem a desvincular da técnica utilizada pelo animador:

> As qualidades poéticas que experimentamos em um trabalho de animação se originam da maneira na qual os animadores sintetizam suas sensibilidades criativas com a tecnologia da mídia. Como a animação é um modo de expressão que é baseado na tecnologia da ilusão cinemática, as várias tecnologias de ferramentas, métodos e mídias são parceiras no processo.
> (Leslie Bishko apud. GRAÇA, 2006. p.95)

Não se trata aqui de demonizar o computador ou as técnicas digitais. Não há dúvidas de que a revolução digital possibilitou uma renovação e multiplicação da produção independente, mas ao mesmo tempo deixou em segundo plano o trabalho manual. Segundo Bishko:

> Métodos de animação feita à mão tendem a promover qualidades de movimento que carregam sensações, enquanto uma abordagem mais mecanizada da animação reflete as qualidades da máquina que a fez.
> (Ibid., p. 96)

O que questiono é a maneira exclusiva como se utilizam essas novas ferramentas. O desafio deveria ser como conciliar as ferramentas digitais com o trabalho manual e não contra ele. Nesse sentido Richard Sennett alerta:

> A maneira esclarecida de usar a máquina consiste em avaliar sua força, adaptar seu uso à luz de nossos próprios limites, e não do potencial da máquina. Não devemos competir com ela. Como qualquer modelo, uma máquina deve propor e não ordenar, e a humanidade certamente deve afastar-se das ordens de imitar a perfeição."
> (SENNETT, 2009. p.122)

Figura 55 - Estúdio de animação tradicional.

Figura 56 - Estúdio de animação digital.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Acredito que a procura da "perfeição" pelo campo da animação, tem muito em comum com o uso das técnicas de animação digital em modelos 3D. Simulações matemáticas que levam à reconstituição de texturas, movimentos, luz e sombra e perspectivas[75] que muito pouco tem em comum com o desenho em papel e as características dos primeiros filmes animados quadro a quadro por Cohl, MacCay, entre outros pioneiros e também de animadores contemporâneos como Plympton, Larkin ou Driessen, onde as imperfeições do traço, são a atração e o diferencial nos estilos dos desenhos e movimentos.

O que vemos no campo da animação é um reflexo da compressão do espaço e do tempo dentro dos processos que resultaram no que David Harvey denomina de “acumulação Flexível”. Fenômeno iniciado em meados dos anos 70, que consiste na flexibilização das estruturas de produção em massa adotadas pelo fordismo, afim de ultrapassar as limitações desse modelo. Na acumulação flexível, se intensificou o uso de novas tecnologias, automação dos processos de produção, dispersão espacial das plantas fabris, não só em uma mesma região, mas espalhadas por todo o mundo e a flexibilização da organização do trabalho e terceirização da mão de obra.

Figura 59 - Personagem em 3D.

A indústria da animação, como toda a indústria, está organizada segundo esses parâmetros. Os grandes estúdios da Europa e Estados Unidos, têm unidades terceirizadas de produção espalhadas pelo globo. A grande maiorida das séries de TV e longa metragens produzidos nos grandes estúdios tem como parceiros estúdios menores que trabalham paralelamente na mesma produção, por exemplo: criação de roteiros nos EUA, storyboard e animação de quadros chave no Canadá, animação de intervalos e colorização na China, edição e pós produção na Inglaterra.

Esse modelo também atinge produções de menor escala. No Brasil é comum estúdios contratarem animadores autônomos para trabalhar no desenho de storyboards, na execução de animação ou finalização de cenas. Hoje em dia

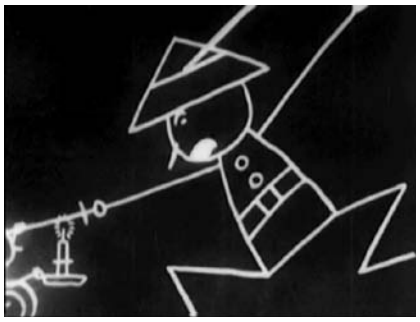


Figura 57 - Émile Cohl.

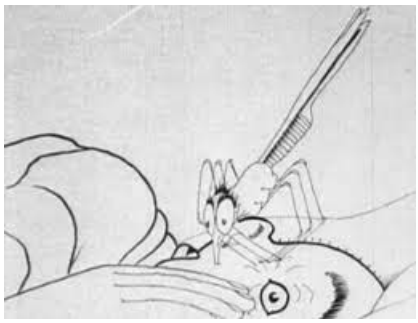


Figura 58 - Winsor MacCay.

Figura 60 - Bill Plympton.

Figura 61 - Paul Driessen.

[75] A computação gráfica se aproxima do modelo estético, físico e narrativo do cinema de filmagem ao vivo (*live action*) e esse a utiliza como geradora de efeitos especiais e trucagens.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

quem não possui sua própria estação de trabalho digital, fica fora do ciclo produtivo. A automação realizada pelos programas de animação são fundamentais para o processo funcionar. Aqui não há lugar para experimentações ou improvisos, são os mesmos métodos, os mesmos equipamentos, os mesmos programas e os mesmos botões a apertar.

Um efeito paralelo a essa disperção da extrutura de produção, é que vemos muitos animadores trabalhando sozinhos em suas casas ou ateliers, atendendo a demanda das prduções maiores e também viabilizando suas próprias produções. No entanto cada animador tem em seus colega de profissão, além de um parceiro, um concorrete direto na disputa por trabalho.

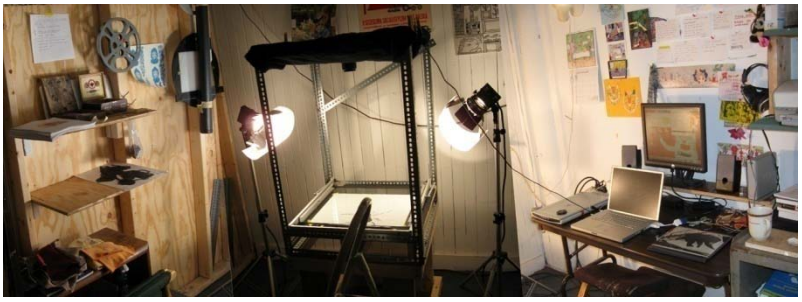


Figura 62 - Estúdio caseiro de animação.

A acumulação Flexível é agente causador, de extrema volatilidade de valores e de mudanças econômicas, políticas e sociais. A acumulação flexível trouxe novas formas de organizações industriais e novas tecnologias de produção, que implantadas em conjunto, aceleraram o tempo de giro e criaram a obsolescência programada dos produtos. Hoje em dia tudo muda muito rapidamente. É interessante notar que mesmo as novas técnicas digitais não conseguem acompanhar o rápido ritmo de mudanças. O animador Jim Hillin, sarcasticamente afirma: *"nos computadores, a inovação revolucionária de hoje é o protetor de tela amanhã"*. (apud. SITIO, 2011. p.12) As técnicas tradicionais e manuais de animação estão em lado oposto à aceleração dos modos de produção. A técnica não envelhece: um filme animado quadro a quadro em 1911, como *Little Nemo* de MacCay possuiu a mesma vitalidade de *2D or not 2D*, animado em 2003 por Driessen. O trabalho manual se torna inviável no momento em que o requisito exigido é a velocidade, pois o tempo da mão é diferente do tempo da máquina. E a compreensão, treinamento e aprendizado do trabalho manual leva também um tempo considerável.

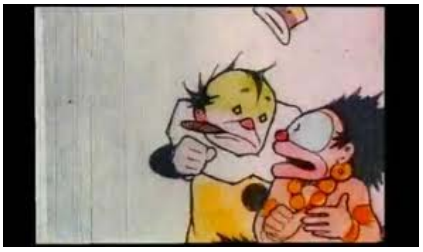


Figura 63 - Little Nemo.

Figura 64 - 2D or not 2D.

Sennett afirma que não existem motivos para considerar que indivíduos que efetuam um trabalho mais lentamente sejam inferiores simplesmente por causa da maior lentidão. (SENNETT, 2009, p.280) Uma animação feita quadro a quadro em papel, com certeza requer maior tempo em sua execução, aprimoramento e esforço físico e mental do animador, comparada a uma animação similar,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

produzida em vetor. Mas o que perde o animador ao trocar o lápis e papel, pela mesa digitalizadora e o monitor de computador? Sennett continua:

> A lentidão do tempo artesanal é fonte de satisfação; a prática se consolida, permitindo que o artesão se aposse da habilidade. A lentidão do tempo artesanal também permite o trabalho de reflexão e imaginação - o que não é facultado pela busca de resultados rápidos. Maduro quer dizer longo; o sujeito se apropria de maneira duradoura da habilidade.
> (Ibid., p. 328)

O animador é sabedor de sua técnica, ninguém pode tirar o conhecimento e a habilidade que um animador adquire em anos de prática, quer seja no traço do desenho em papel ou na manipulação de bonecos. É no ir e vir do animador, de folha em folha, de desenho em desenho, experimentando poses, errando traços, e até mesmo indo por caminhos imprevistos, que resulta a apreensão e domínio técnico. Xavier conclui:

> O artista-animador, ocasionalmente poeta, que procura principalmente sugerir, vai tentar manter, até o fim do processo de trabalho, um caminho calcetado de pequenas experiências onde alternam imagens que provocam movimentos e movimentos que dão corpo às imagens. Duma certa maneira este tipo de percurso representa uma viagem de prazer, o prazer de descobrir, de encontrar, de perder e de voltar a achar.
> (XAVIER, 2007. [s.n.])

Como diz Jean-Claude Carrière: *"Todos os progressos técnicos têm que andar lado a lado com as perdas."* (CARRIÈRE, 1995. p.214) Se por um lado perdemos as sensibilidades individuais do traço do animador e as descobertas adquiridas pelo artista ao executar seu esmerado trabalho, por outro possibilitamos a construção de modelos matemáticos que reproduzem movimentos de deslocamento, deformação e escala, próximo a instantaneidade e a realização da animação por pessoas sem maiores conhecimentos ou treinamento.

Nesse contexto, a tecnologia digital oculta cada vez mais o trabalho artesanal do animador. Carrière novamente alerta: *"Os avanços técnicos fazem parte, simplesmente, da ordem natural das coisas; nunca significaram que uma forma de arte estivesse Progredindo".* (CARRIÈRE, 1995. p.214)

A base da técnica do desenho animado é a habilidade do desenho, embora o mais importante na técnica não seja o que se desenha em cada quadro animado, mas sim o que não se desenha. O desenho invisível que existe entre os quadros desenhados é que importa para a execução de qualidade da ilusão do movimento.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Noman MacLaren, talvez o nome mais importante da animação experimental, pioneiro do NFB *National Film Board of Canada* e premiado com o Oscar, pelo filme *Vizinhos* de 1953, clarifica esse suposto paradoxo em seus pensamentos:

> - A animação não é arte dos desenhos que se movem, mas a arte dos movimentos que são desenhados.
> - O que acontece entre cada fotograma é muito mais importante que o que existe em cada um deles.
> - A animação é, portanto, a arte de manipular os interstícios invisíveis que jazem entre os quadros. (Norman McLaren apud. GRAÇA. 2006. p. 190).

Complementando essa idéia, os animadores John Halas e José-Manuel Xavier concluem:

> Os interstícios são os ossos, a carne e o sangue do filme, enquanto o que está em cada fotograma é meramente a roupa.
> (John Halas apud. ibid., p. 191).

> Num movimento ilusório as imagens preenchem duas funções que se sobrepõem: a imagem singular visível sobre o espaço-ecrã que parece, e as imagens plurais que são o movimento invisível que se manifesta no tempo. A ambiquidade do território da imagem animada resulta dessa particularidade, poder-se-ia mesmo dizer, desta estranheza, que consiste em olhar para uma imagem, ter a sensação de que ela é única mas, na verdade, a sua unicidade é constituída pela alternância intermitente duma multiplicidade doutras.
> (XAVIER, 2007, [s.n.])

O foco no movimento, no trabalho de animação e não na imagem parada explica o motivo pelo qual, nem todo bom cartunista, em conseqüência, seja um bom animador e de um modo geral, que um bom animador, não precisa necessariamente ser um cartunista genial. É claro que um bom desenho ajuda e muito, mas não é tudo na arte de animar. De fato é irônico pensar que o desenho animado surgiu das mãos, justamente de cartunistas de jornal, no início do século XX.

> O cinema de animação, tendo surgido primeiramente como um modo de representação mágica com a técnica da *stop motion*[76], depressa será representado sobretudo pelo desenho animado. Isso deve-se em

[76] O termo *stop motion,* geralmente é associado a animação de bonecos, objetos ou massinha. Porém, na prática, toda animação é *stop motion*, pois o movimento é criado pose a pose, sucessivamente.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> parte ao facto de os primeiros animadores virem do mundo da caricatura na imprensa. Habituados ao desenho "fixo", quiseram fazê-lo mover-se mal tiveram oportunidade.
> (DENIS, 2010. p.41)

Esses artistas levaram as características do cartum para a animação, tendo o desenho de humor como base do trabalho de animação. Essa técnica foi tão influente em seu tempo, que em inglês animação também é chamada de *cartoon* em alusão ao cartum de jornal.

Figura 65 - Estúdio de animação.

A técnica do desenho animado começou como algo totalmente artesanal e trabalho quase que inteiramente individual. Posteriormente com o aparecimento do acetato (celulóide transparente), dos pinos de registro (peg bar) e da divisão taylorista do trabalho de animação, o desenho animado tornou-se a técnica que deu suporte para a criação da indústria de animação e a técnica de desenho quadro a quadro em papel se tornou quase que automaticamente associada à animação de mercado, personificada e solidificada por Disney. Seguindo essa impressão e colocando em lados opostos a animação experimental e comercial, bem como o desenho animado e outras técnicas, Marcos Smirkoff diz:

> A animação experimental é o rótulo mais amplo encontrado na linguagem cinematográfica. Refere-se praticamente a todo tipo de animação que não segue o que poderia ser chamado de "padrão Disney": a filmagem seqüencial de personagens pintados sobre acetato. [...] Os grandes estúdios fixaram para sempre a palavra animação à face do camundongo Mickey, e costuma-se englobar as técnicas restantes sob o nome de Animação Independente. A independência refere-se ao esquema de trabalho e financiamento dos estúdios, onde cada desenho é trabalho coletivo, e visa retorno comercial especificado.
> (BRUZZO Org, 1996. p. 119)

Penso que existe modo diverso de vislumbrar o desenho animado ou a animação tradicional. Como vimos anteriormente, a técnica de fotografar desenhos pose a pose se iniciou antes da industrialização da animação. O que Smirkoff ataca não é a fotografia desenho a desenho e sim o modelo de produção industrial, a divisão do trabalho do animador e o fim comercial de tais produções. Esse modelo não se encerra na técnica do desenho quadro a quadro e hoje abarca também a animação digital.

É bom lembrar que a animação industrial busca a eficiência em suas técnicas, isto é: rapidez e facilidade de execução, uniformidade, perfeição e reprodutibilidade dos resultados. Nesse sentido, hoje em dia, a animação em papel quadro a quadro não é mais o reflexo dessa eficiência. A indústria da animação substitui cada vez mais rapidamente o trabalho do animador em mesas de luz pela

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

estação gráfica digital. A hegemonia do desenho animado como padrão da indústria de animação, está hoje irremediavelmente em declínio. A animação vetorial (*Flash*), o recorte digital (*cut out*) e a computação gráfica em 3D são hoje as técnicas emergentes na indústria.

Uma inversão irônica de papeis, a técnica tradicional, que outrora representava a indústria, hoje é vista como uma excentricidade artística. Em função disso, a animação em papel quadro a quadro acha-se duplamente marginalizada: alguns animadores experimentais vêem a técnica como estritamente comercial, "careta" e estranha ao meio artístico e a indústria a julga como uma técnica hoje anacrônica. Denis diz:

> A imagem de síntese (o 3D) tornou-se, desde há alguns anos, dominante, sinal aparente do fim das técnicas mais artesanais. Mas embora ela seja certamente um movimento de fundo, outras técnicas digitais permitem contrabalançar essa homogeneização do virtual. Graças a uma simples máquina fotográfica digital e um software de montagem, qualquer um pode realizar um filme de animação sem câmara recorrendo a sua própria criatividade, misturando fotografia, pintura, desenho ou objetos.
> (DENIS, 2010. p.09)

Se por um lado a técnica artesanal vem sendo substituída na produção em grande escala pelas técnicas digitais, esse mesmo processo abre espaço para a sobrevivência do artesanal como técnica independente. Acredito que a animação quadro-a-quadro em papel, ainda é bastante utilizada na prática da animação experimental e autoral. Assim o animador autoral se tornar o guardião da tradição artesanal, iniciada por Emile Cohl, J. Stuart Blackton e Winsor MacCay e o curta-metragem é o suporte que pode permitir uma sobre vida ao desenho quadro a quadro em papel como técnica, embora associado ao mundo digital.

Assim, o que se vê é uma transmutação da relação entre as técnicas digitais e a animação quadro a quadro em papel. A indústria substitui o trabalho artesanal pelo automatismo digital. E as técnicas digitais, que um dia foram exercícios de experimentação assumem o comando da indústria de animação.

Um exemplo de sinergia entre a tecnologia digital e trabalho manual é o uso por modernos programas de animação 2D (*Toon Boom*), de interfaces que simulam fichas de filmagem, mesas de luz, registro de pinos (*peg bars*) e trucas cinematográficas (câmera *Rostrum* ou câmera *Oxberry*), ferramentas analógicas usadas na animação quadro a quadro em papel. Até mesmo a pintura dos quadros animados em seqüência, tem lógica parecida com a pintura em acetato, onde o traço da animação e a cor eram aplicados em lados diferentes da célula transparente.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

A grande vantagem do uso desses programas é a facilitação de visualização rápida da animação produzida e a possibilidade de se refazer o trabalho ou testar soluções alternativas sem aumento de custo e tempo de produção. O animador pode escolher em que técnica animar: quadro a quadro, vetor ou em recorte digital (*cut out*).

Também não podemos negar que a permeabilidade das técnicas digitais, proporcionam uma maior liberdade e uma facilitação para a combinação de várias técnicas em um mesmo trabalho. Assim um personagem animado na técnica tradicional pode facilmente ser mesclado com cenários tridimensionais e interagir com personagens animados em massinha, computação gráfica ou atores reais. O trabalho do animador Daniel Greaves é um bom exemplo da diversidade de aplicação da animação quadro a quadro em papel no espaço tridimensional, como nos filmes: *Flatword* e *Little Things*. Concluindo, Philippe Moins diz:

Figura 66 - Flatword.

> Hoje todas essas formas de animação, 2D, 3D, tradicional, digital, têm tendência a mesclar-se, alimentar-se uma das outras, e a regenerar assim um cinema de animação que à força de se repisar, vinha mordendo a cauda.
> (Philippe Moins apud. DENIS, 2010. p.31)

Figura 67 - Little Things.

Embora esse arranjo tecnológico contribua para a democratização dos meios de produção da animação, não diminui a importância da técnica do animador. A animação não é o simples movimentar de personagens. A técnica da animação quadro a quadro em papel, e seus pormenores, não pode ser confundida com preciosismo fútil, ou maneirismo. Sennett diz:

> A técnica tem má fama; pode parecer destituída de alma. Mas não é assim que é vista pelas pessoas que adquirem nas mãos um alto grau de capacitação. Para elas, a técnica estará sempre intimamente ligada à expressão.
> (SENNETT, 2009. p.169)

Acredito ser justo afirmar que o animador se expressa pela técnica que utiliza ao construir o movimento, o timing da animação, a trajetória do movimento, a encenação e o design do personagem.

Por outro lado, o exercício da técnica, pela técnica, acaba sendo algo frustrante. A capacidade do artista deve estar sintonizada com a obra e não acima dela. Carrière diz ser perigosa a idéia de que a técnica é o suficiente e de que o virtuosismo pode suplantar as idéias. (CARRIÈRE, 1995. p. 153) Quando o desenho animado parecia se repetir e a técnica parecia estar consolidada, surgiram rupturas estilísticas e novos caminhos se abriram para o mundo da animação. Por exemplo, a criação da animação limitada pela UPA (*United Productions of America*), a criação do método e estilo da animação japonesa (*Anime*) ou criação da

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

computação gráfica em 3D. Que hoje é a técnica dominante e inevitavelmente alcançará a estagnação e também será suplantada por novos métodos, técnicas e estilos de animação.

A técnica tradicional atingiu seu auge durante a era de ouro da animação norte americana, período que abrange o aparecimento dos curtas de animação sonoros, no fim dos anos 20, até o advento da televisão, em meados dos anos 60. Durante o período, os Estúdios *Disney* desenvolveram os doze princípios da animação[77], regras de desenho do movimento que conferiam credibilidade à animação, isto é, a ilusão de que personagens animados detém vida. Os doze princípios são conhecidos pela seguinte terminologia: 1. *Squash and stretch* (comprimir e esticar); 2. *Antecipation* (antecipação); 3. *Staging* (encenação); 4. *Straight ahead and pose to pose* (animação direta e posição chave); 5. *Follow through and overlapping action* (continuidade e sobreposição da ação); 6. *Slow in and slow out* (aceleração e desaceleração); 7. *Arcs* (movimento em arco); 8. *Secondary action* (ação secundária); 9. *Timing* (temporização); 10. *Exaggeration* (exageração); 11. *Solid Drawing* (desenho volumétrico); 12. *Appeal* (apelo).

No entanto, apesar de inegável importância, os princípios estilísticos da *Disney* não são unânimes. Dentro do campo da técnica tradicional, os animadores da *Warner Brothers* criaram um estilo oposto ao *Disney*. Suas animações eram destacadas pelo humor ferino e pelos *takes* (poses de movimento exageradamente extremados). A UPA (criada por dissidentes do estúdio *Disney*, que abandonaram a empresa após a greve de animadores de 1941), enfatizou o grafismo dos personagens, abandonando os conceitos de desenho volumétrico e criou a animação limitada, em oposição à animação total[78](animação plena ou *full*

Figura 68 - UPA.

Figura 69 - Anime.

Figura 70 - Animação total, Estúdios Disney.

[77] Walt Stanchfield utilizava em suas aulas de animação, nos próprios estúdios da Disney, entre as décadas de 70 e 90, um conceito expandido dos princípios de animação, que para ele totalizavam 28 princípios:1. Pose e estado de espírito; 2. Formas em 2D e 3D; 3. Anatomia; 4. Modelo ou personagem; 5. Peso; 6. Linha e silhueta; 7. Ação e reação; 8. Perspectiva; 9. Direção; 10. Tensão; 11. Planos; 12. Solidez; 13. Arcos; 14. Comprimir e esticar [*squash and stretch*]; 15. Batida e ritmo; 16. Profundidade e volume; 17. Sobreposição e seguimento [*overlap and follow thru*]; 18. Timing trabalhando de um extremo a outro; 19. Retas e curvas; 20. Primário e secundário; 21. Ação; 22. Dramatização e composição; 23. Antecipação [*antecipation*]; 24. Caricatura; 25. Detalhes; 26. Textura; 27. Simplificação; 28. Formas positivas e negativas. (STANCHFIELD, 2011. P. 05)

[78] A animação limitada, ou reduzida, ou planificada é uma técnica criada com objetivo de baratear os custos de produção de animação. O personagem animado é dividido em células separadas, o que permite a utilização de planos em que só uma parte do personagem se mexa, como por exemplo a boca. Oposto à animação total onde além da boca todo o personagem se move, tanto os músculos da face quanto o resto do corpo. Na animação limitada é possível a reutilização máxima de seqüências já animadas, o que não acontece na total, onde cada animação é

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

animation). Posteriormente a animação limitada foi aplicada a exaustão na produção de séries de animação para a televisão. Os estúdios *Hanna-Barbera* popularizaram a animação limitada em diversas séries televisivas como: *Dom Pixote*, *Zé Colméia*, *Pepe Legal*, *Os Flintstones*, *Manda Chuva*, *Os Jetsons*, *Scooby-Doo*, dentre outros. A animação japonesa (*Anime*), paralelamente, também se consolidou, com estilo mais rústico, animação fotografada em quadros triplos (cada desenho é fotografado 3 vezes, ou seja, cada segundo é constituído de 8 desenhos), planos estáticos, narração em *off* e outros recursos para economizar animação, no entanto não podemos confundir a animação limitada da UPA, com o método *Hanna-Barbera e nem* com o estilo japonês.

Figura 71 - Os Flintstones.

Ou seja a técnica foi renovada através da criação de novos conceitos de animação. As mudanças de rumo e estilos se reflete na animação que é produzida contemporaneamente. A animação limitada encontrou porto seguro na animação de internet e na produção de séries de TV, como da *Cartoon Network*. O anarquismo dos personagens da Warner se revelam na produção de animação para adultos. O estilo japonês, agora é influência nas produções de todo o mundo.

No contexto da produção comercial, os doze princípios são usados, ainda hoje como parâmetro de boa animação, mesmo que a técnica utilizada seja o 3D, que nesse caso, procura simular as sensações dos movimentos dos antigos desenhos animados. Quando John Lasseter apresentou o curta *Luxo Jr.* (1986), da *Pixar*, os animadores de 3D e programadores de computador da época queriam descobrir qual novo programa ou tecnologia inovadora de hardware ele havia utilizado. Até então nenhum filme de computação gráfica em 3D apresentara uma animação tão fluida, sutil e elegante aos personagens. Lasseter apenas havia aplicado os conceitos da animação em papel, na animação em 3D. O software inovador, na verdade eram os doze princípios da animação, que todo animador tradicional conhecia. (CHONG, 2011. p.73)

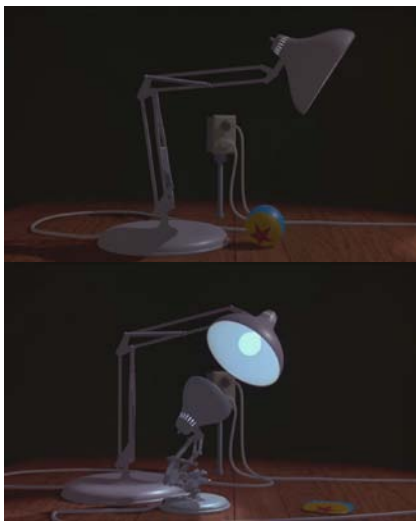


Figura 72 - Luxo Jr.

É importante destacar as diferenças entre os métodos da indústria e da animação autoral no uso da técnica quadro-a-quadro em papel. A primeira pioriza o método de animação por posição chave e a segunda a animação direta. A animação por chaveamento divide o trabalho da animação entre vários animadores, se constitui por um animador chave ou principal, que desenha as poses principais [*key-frames*], extremos [*extremes*] e quebras do movimento [*breakdowns*] e vários animadores assistentes ou intervaladores, que desenham as poses intermediárias, nos intervalos entre as chaves [*inbetweens*]. A animação por posição chave é preferida pelos estúdios, pois é mais

produzida para ser usada somente em sua seqüência. O planejamento da animação limitada evita ao máximo cenas de ação, já a animação total é baseada na ação. Os animadores da Disney consideravam a animação limitada herética.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

ordenada, rápida, fácil de planejar e econômica. No entanto é um trabalho mais repetitivo e monótono para o animador e menos natural.

A animação direta, normalmente é executada por apenas um animador e não há planejamento na execução do movimento e nem categorização de poses. O animador simplesmente começa animar e executa o trabalho intuitivamente. A animação direta é preferida pelos animadores autorais, pois é mais natural, divertida e possibilita o improviso. No entanto é muito lenta, difícil de ordenar e trabalhar em conjunto e imprevisível. Esse método é mais comum em curta metragens e animação autoral, o segundo na indústria. Richard Williams diz que o método ideal seria uma mescla entre os dois procedimentos. O uso de posições chaves e uma intervalação mais livre, se aproximando da abordagem direta. (Williams, 2001. p. 61-3) A mistura dos dois métodos é utilizada habitualmente em curta metragens autorais, enquato que na indústria a aplicação da união dos dois métodos é mais particular.

Portanto, a técnica tradicional não pode ser considerada como uma técnica preferencialmente comercial. O que caracteriza uma animação comercial é a maneira como o uso de princípios estilísticos na animação dos movimentos e criação de personagens são aplicados. E é claro, os objetivos do filme, quer sejam eles animados em papel ou outra técnica.

Segundo Leslie Bishko: "*O estilo desenho animado é uma configuração específica das qualidades do movimento e se tornou, em certa medida, o estilo de movimento "padrão" dos filmes animados.* "(BISHKO, 2007. p.34)

Apesar disso, se verifica que a maioria da produção animada da atualidade, os princípios da animação foram gradativamente simplificados ou mesmo desprezados. Nesse sentido Leslie Bishko afirma:

> A partir dessa progressão que vai da *full animation* (animação total) no estilo *Disney* da década de 1930 até os extremos e refinamentos da *Warner Brothers*, a ênfase gráfica da UPA e, por fim, as técnicas limitadas de animação para a TV de *Hanna Barbera*, descobrimos que tem havido uma economia gradual de movimento. Três Princípios da Animação permanecem nesse percurso: *Antecipation* (antecipação), *Squash and stretch* (comprimir e esticar) e *Follow through and overlapping action* (continuidade e sobreposição da ação). A função deles é sustentar a vitalidade, a credibilidade e a caracterização. Enquanto tal, eles formam as unidades estruturais básicas do estilo e da expressão.
> (BISHKO, 2007. p.32)

Figura 73 - Papa-Léguas, Warner Brothers. Poses exageradas e ênfase nos extremos.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Xavier acredita que o autêntico desenho animado foi produzido antes do advento do acetato, quando o cenário era desenhado quadro a quadro juntamente com a animação dos personagens. Até então, não havia a possibilidade de separar em níveis diferentes os elementos da imagem e de tornar estável ou permanentes alguns desses elementos. Ao falar sobre o trabalho de MacCay, Xavier afirma: *"bons tempos esses, em que tudo se mexia num desenho animado, mesmo aquilo que deveria estar quieto".* (XAVIER, 2007, [s.n.]) Segundo Xavier, a animação vem continuamente perdendo movimento, na verdade ele acredita que houve uma involução da prática e não uma evolução. Que cada vez mais, as animações estão repletas de elementos que não se movem e que a maioria dos realizadores dão mais importância aos acabamentos gráficos da animação, que para ele seria um adorno supérfluo, à essência da animação, que é o movimento.

Relacionando as idéias de Xavier à teoria de Bishko e observando a infinidade de animações na internet, onde personagens são movimentados de forma grosseira, com simples mudanças de escala ou deslocamento de posição dos seus elementos, não é difícil pensar, nesse sentido, de que realmente nada evoluiu.

É certo que as mudanças nos dispositivos técnicos, desde o acetato e a câmera oxberry, até a tecnologia digital, e as variações dos estilos e técnicas do desenho animado, estabeleceram inúmeras possibilidades ao animador contemporâneo. Hoje é possível montar um pequeno estúdio de animação caseiro, com um computador equipado com programas de edição de imagens, som e vídeo, um *scanner* digital ou uma máquina fotográfica digital. A tecnologia digital desonerou os custos de produção e de aquisição de equipamentos. Como nunca antes na história da animação, é possível usar essas ferramentas digitais para produzir solitariamente, dando vazão a experimentações e trabalhos de características autorais. No entanto, aquém ao computador, o elo mais importante na produção de animação é o homem. Não podemos pensar que as facilidades da ferramenta são mais importantes que a inventividade, conhecimento e criatividade do animador. Carrière diz:

> Por outro lado, nós nos rendemos, de bom grado, às novas e sedutoras facilidades. Elas não nos deixam ver mais nada; acreditamos que o problema está resolvido (sem nos perguntarmos que problema). Estranhamos, até, como conseguimos viver e trabalhar sem essa admirável descoberta. E continuamos virtualmente cegos para o essencial: nossa escassez de inventividade verdadeira, nossas lamentáveis idéias repetitivas, nossas histórias cheias de lugares-comuns.
> (CARRIÈRE, 1995. p.215)

Figura 74 - Estúdio de animação caseiro, do pesquisador.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Andrew Chong em Arte Digital, depois de páginas e páginas demonstrando as maravilhas da animação digital, não escapa da conclusão:

> Para o animador, existem perdas e ganhos. Nunca foi tão fácil criar e exibir filmes animados. As ferramentas de produção e exibição estão em todos os lugares e exigem treinamento mínimo, com uma menor diferença de qualidade entre equipamentos domésticos e ferramentas profissionais a cada nova geração da tecnologia. Contudo, esses ganhos evidentes são contrabalançados por uma diminuição no conhecimento das habilidades e técnicas tradicionais do setor, o que resulta em produções feitas com animação e efeitos "padrão".
> (CHONG. 2011. p.168)

Durante anos ministrando oficinas para crianças, adultos, professores, artistas e amadores[79], me surpreendeu o grande número de pessoas que consideravam a animação somente nos aspectos da computação gráfica, dependente de um programa de computador para ser realizado. Esses alunos, anteriormente às aulas, eram fundamentalmente operadores de programas, não compreendiam o verdadeiro mecanismo da animação, isto é, a animação pose a pose. Ao desconhecer os passos de 120 anos de desenvolvimento da animação, não carregavam consigo o aprendizado coletivo e evolutivo da animação.

Ao conhecer o processo tradicional, esses alunos se surpreendiam com a simplicidade da fotografia quadro a quadro, adquirindo confiança para ir além das limitações dos programas que utilizavam anteriormente, melhorando a qualidade do movimento em suas produções, com ou sem os mesmos programas, devido ao fato de agora aplicarem os conhecimentos do trabalho manual, e as técnicas do desenho animado, no novo meio. Descobriam assim que a computação gráfica era uma conseqüência do desenvolvimento da animação e não o contrário. Nesse sentido Joseph Gilland critica e alerta:

> Muitas vezes eles esquecem o mundo mágico do movimento, do design e da narração, que podiam aprender com uma formação clássica de cinema. Imaginem um estudante de literatura que aprendesse a escrever aprendendo a utilizar o Word, em vez de

[79] Fui instrutor de animação tradicional nos projetos: Anima Escola (2008/2011); NPD - Núcleo de Produção Digital - Prefeitura de Niterói (2010); Estúdio Aberto - Festival Internacional de Animação do Brasil, Anima Mundi (2007/2009); A Escola Vai ao Cinema - Anima Mundi e SESC Nacional (2007 e 2008); Fábrica do Futuro - Projeto Conexão Digital de Sons e Imagens do Instituto Telemig Celular - Residência Criativa do Audiovisual, (2008 e 2009); Oficina de animação - Festival Primeiro Plano, (2006 e 2007).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> viver a sua vida para achar coisas que contar. Tantas vezes os estudantes procuram respostas nos seus computadores, em vez de procurarem inspiração no mundo vivo que os rodeia.
> (Joseph Gilland apud. DENIS, 2010. p.25)

Acredito ser de vital importância, enxergar o processo do trabalho do animador, quando se vê um filme de animação. Perceber o cuidado e dedicação no ofício de animar. Por exemplo, ao olhar uma animação baseada em método de interpolação por vetor, muitas vezes vemos personagens se movendo e esticando, mas o que vemos é o programa trabalhando, não o animador. São movimentos duros, padronizados, previsíveis, sem vida. É preciso entender os mecanismos da animação quadro a quadro, para poder utilizá-los ou subvertê-los em prol da qualidade do movimento. Operar a máquina, ou seja os programas de animação de forma ativa. E isso se dá quando o animador olha também para a mão e não somente para a tecla do computador.

3.2.3. A animação de autor e a animação industrial

> *A arte e o comércio são como o óleo e o vinagre: não se misturam naturalmente, mas se agitarmos bem obtemos uma combinação aceitável.*
> Allan Neuwirth

A animação pode ser dividida em três diferentes grupos de formato de exibição: Curta metragem (festivais e mostras), série (Televisão) e longa metragem (distribuição cinematográfica)[80]. Cada qual com sua especificidade e características próprias. Também podemos dividir a animação, relacionando as obras aos objetivos da produção em dois grandes grupos: as produções autorais (animação independente, experimental, marginal) e as comerciais (industria da animação, grandes estúdios, publicidade). Apresentarei as relações entre os formatos das obras e os objetivos das produções, apontando como formato preferencial de produção o curta metragem animado autoral. Fundamental como ferramenta de pesquisa, desenvolvimento técnico, estético e de linguagem; formação de novos realizadores e profissionais.

A animação autoral tem como ponto de partida a necessidade do animador de se expressar ou investigar caminhos alternativos para a técnica de animação. Apesar de algumas vezes conseguir êxito no circuito comercial, a função primeira da animação autoral não é atingir o mercado

[80]Novas formas de exibição e fruição da animação, como jogos eletrônicos, performances ao vivo, instalações, simulações de realidade virtual, entre outras, embora dignas de nota, não serão abordadas nessa pesquisa.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

ou ter grandes bilheterias. Geralmente a animação autoral tem como suporte favorito, o curta metragem. O que não impede a produção de longas autorais como: *Planeta selvagem* (*La Planète Sauvage*), de René Laloux e *Submarino Amarelo* (*Yellow Submarine*), de George Duning, por exemplo, no entanto, a grande maioria da produção autoral é em curta metragem. A organização da produção autoral é usualmente em pequena escala, com poucos animadores ou animadores solitários, em um clima de oficina de artesão ou atelier artístico. A divisão de trabalho, quando existe, não é rígida. Também é mais comum, além do uso da computação gráfica, o uso de técnicas tradicionais de animação como: animação com areia, animação de bonecos e ou objetos (*stop motion*), animação direta na película, animação quadro-a-quadro no papel; ou técnicas mistas, utilizando a vanguarda da tecnologia digital, misturadas às técnicas tradicionais.

Figura 75 - Planeta Selvagem.

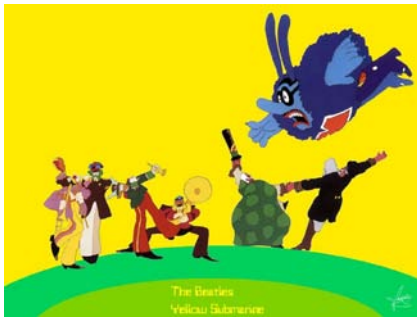


Figura 76 - Submarino amarelo.

A animação industrial tem como objetivo a produção em massa, atender às necessidades do mercado em grande escala e eficientemente, gerando lucro para seus promotores. A estrutura de produção é extremamente rígida e gigantesca, com divisão de trabalho em linha de montagem (taylorismo), terceirização de partes da produção e o emprego sistemático de animação feita em computação gráfica em 3D ou vetor. Existem estúdios que ainda trabalham com a animação em papel quadro-a-quadro, mas se torna cada vez mais raro o uso das técnicas tradicionais na indústria. Ainda que empregue nos quadros de funcionários, técnicos competentíssimos e artistas, esses trabalham em função das diretrizes da empresa. A indústria investe em inovações tecnológicas e de linguagem por motivos de concorrência. No entanto, esse investimento é aplicado à produção comercial de forma extremamente conservadora. Predominantemente são modelos de produção padronizados e repetidos a exaustão que abastecem o mercado. O formato preferencial da indústria de animação é o longa-metragem cinematográfico ou a série animada para a televisão.

Porém, separar em universos estanques a indústria e o autoral é impraticável. No mundo da pós-modernidade esses conceitos se completam e se embaralham. É claro que o *underground* e o *mainstream* tem suas particularidades, mas esses conceitos não são tão rígidos. Como afirma Jean-François Lyotard:

> Hoje sabemos que o limite que a instituição opõe ao potencial da linguagem em "lances" nunca é estabelecido (mesmo quando ele o é formalmente). Ele mesmo é, antes, o resultado provisório e a disputa de estratégias de linguagem travadas dentro e fora da instituição. Exemplos: o jogo de experimentação sobre a linguagem (a poética) terá lugar numa universidade? Pode-se contar histórias no conselho de ministros? Reivindicar numa caserna? As respostas são claras: sim, se a universidade abrir seus ateliers de criação;

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> sim, se os superiores aceitarem deliberar com os soldados. Dito de outro modo: sim, se os limites da antiga instituição forem ultrapassados. Reciprocamente, dir-se-á que eles não se estabilizam a não ser que deixem de ser um desafio.
> (LYOTARD, 2009. p.32)

Assim sendo: A animação autoral e industrial se interpõem, os grandes estúdios abrem espaços para produções com estética marginal como *Os Simpsons*, por exemplo, que tem origem em um projeto pessoal de Matt Groening, uma série de curtas chamada *Life in Hell*, que adaptada ao formato de série televisiva, tornou-se um grande sucesso comercial, com mais de 10 temporadas produzidas e que influenciou várias produções comerciais similares como: *Uma Família da pesada* (*Family Guy*) ou *O Rei do Pedaço* (*King of the Hill*); ou Walt Disney que utilizou o formato do curta metragem, com *O velho Moinho* (The Old Mill), para experimentar uma nova técnica de filmagem de animação: a câmera multiplano, inventada por Ub Iwerks e que posteriormente foi usada em produções de longa metragem da *Disney*.

Figura 77 - O Velho Moinho.

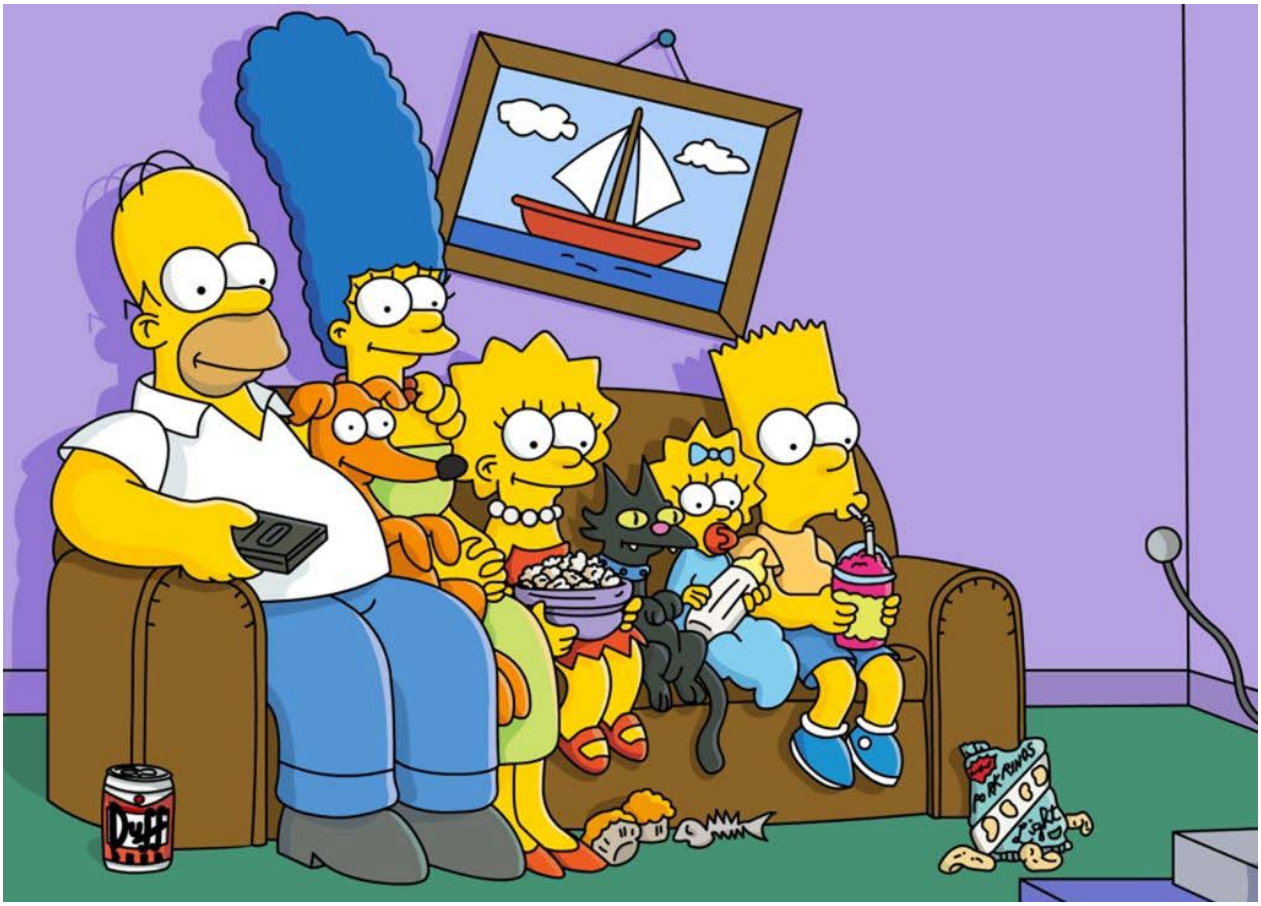


Figura 78 - Os Simpsons.

O cinema autoral também abre espaço para a estética da animação comercial, como é o caso do recente curta

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

metragem *Furico & Fiofó*, de Fernando Miller que usa o estilo de animação padrão da indústria norte-americana, nos anos 20 (Otto Mesmer de *Gato Felix* e Hugh Harman e Rudolph Ising de *OsWald - O Coelho Sortudo*), para fazer uma contundente crítica social; ou Carlos Eduardo Nogueira, que em seu curta *Yansan*, utilizou o universo da animação japonesa e a técnica 3D, para contar a história de Xangô e Yansan, divindades das religiões afro-brasileiras, curta ganhador do prêmio: Melhor curta experimetal, no *St. Petesburg International Animation Festival*, na Rússia.

Figura 79 - Furico & Fiofó.

O interessante nos exemplos acima citados, é que o formato de ligação entre a animação autoral e a industrial é o curta metragem. Formato que desde o apogeu da televisão é considerado periférico, na indústria de animação. É importante destacar o curta metragem animado autoral, nesse momento em que as atenções da produção nacional se direcionam para o fortalecimento da indústria de animação brasileira, colocando em evidência a promoção e o fomento de séries de animação e longas metragens animados em detrimento dos curtas. Nesse sentido Carlos Alberto Miranda diz:

Figura 80 - Gato Felix.

> ... a área própria do desenho animado é o filme de curta-metragem, e que esse necessita, senão de ajuda financeira oficial, pelo menos de leis que o protejam. (Miranda, 1971. p19)

Uma indústria forte não se viabiliza sem o assentamento sólido de uma forte produção autoral, ou seja, no curta metragem de animação. Formato que deve propiciar liberdade para o animador mergulhar profundamente na linguagem da animação. O curta metragem não pode ser restritivo técnica, narrativa, temática ou esteticamente. Se assim o for, o curta metragem perde a função de desbravador de novos caminhos para a prática da animação, tornando-se um mero repetidor do que já está consagrado no modelo comercial.

Figura 81 - Yansan.

> O experimentador torna-se geralmente um especialista em algum aspecto selecionado da animação, no qual pesquisa mais que qualquer outro, até que o seu sucesso encoraja a experimentação alheia. (HALAS & MANVELL, 1979. p142)

O realizador ou produtor de série para televisão ou longa metragem de animação, em sua quase totalidade, começou no curta metragem. Formato que possibilita ao animador aprender o ofício na prática, que concede ao realizador uma visão global da produção, a animação de "cabo a rabo", desde o roteiro até a edição final. Viabiliza novas idéias, estéticas, narrativas e técnicas animadas. O circuito de festivais tem como função, testar essas inovações com o público e disseminar entre os animadores novas possibilidades. É daí que a indústria da animação vai buscar novos autores e idéias.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

No Brasil os festivais de animação ou curta metragem funcionam como uma espécie de rede paralela de distribuição cinematográfica, já que a exibição de curtas de animação no cinema ou na televisão é muito rara e pontual. Os festivais divulgam o trabalho do animador em centenas de mostras espalhadas pelos mais diversos pontos do país e atingem um público bastante diversificado. No entanto, esse modelo de exibição não traz dividendos econômicos significativos ao realizador de curtas, normalmente os produtores dos festivais é que conseguem ganhos econômicos com essas exibições. A indústria brasileira de animação, ainda germinal, não tem o hábito de procurar tendências ou novos caminhos entre os filmes exibidos em festivais. Grande parte dos diretores de séries e longas brasileiros começaram no curta-metragem, no entanto fizeram o caminho inverso, foram atrás da indústria e não o contrário.

Recentemente o festival Anima Mundi começou a promover uma melhor integração entre os realizadores de curta e o mercado. Desde 2006 o Anima Forum é lugar de discussões, debates e palestras, onde o assunto é a industria brasileira de animação e seu desenvolvimento. A partir de 2009 essa aproximação se estreitou com a realização de encontros entre produtores de animação e realizadores com projetos para o mercado no Anima Business, no entanto iniciativas como essa são raras.

A animação de autor, o cinema independente e a animação experimental se confundem em suas definições. Pesquisadores como Russett e Starr delimitam essa produção a animadores que cultivem técnicas individuais, dedicação pessoal e ousadia artística. Outros autores como Halas, Manvell, Denis e Magalhães têm pensamentos mais amplos para o campo, admitindo como experimentais ou autorais, pequenos estúdios, ou grupos de animadores, sejam eles profissionais, semi profissionais ou amadores. A dedicação exclusiva à investigação também é relevada, pois muitos animadores independentes, também trabalham comercialmente ou dão aulas.

Como dito anteriormente, a animação comercial, adota com muita freqüência, descobertas e estudos de linguagem iniciados na animação experimental. Da mesma forma o animador independente também utiliza técnicas e modelos originados na indústria, conferindo a estes um caráter autoral e crítico. A troca e permeabilidade entre os campos experimental e comercial revigora o campo da animação. Magalhães diz no artigo, *Novos caminhos para a animação experimental*, na revista *Filmecultura 45*:

> ...não se faz animação sem inovação ou experimentação. Mesmo na obra mais comercial é quase impossível escapar de um ou outro fator de risco, tentativa ou pura ousadia no visual, na narrativa ou concepção estética, já que tudo em animação é intermediado pela mente e pelas mãos do(s) indivíduo(s) criador(es).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

(MAGALHÃES, 2011. p.45)

Magalhães vai pelo mesmo caminho traçado por Russet e Starr, no entanto, estes reforçam o caráter investigativo, ou seja, a pesquisa como base da animação experimental:

> Embora toda animação criativa contenha elementos de inovação, sem os quais ela simplesmente se estagnaria, a animação experimental, do modo como utilizamos o termo, é as vezes puramente exploratória.
> (RUSSET & STARR, 1988, p.07)

Magalhães, Russet e Starr concordam que tanto a animação comercial, como a autoral apresentam inovações técnicas, estéticas ou narrativas. No entanto, os objetivos de cada prática são completamente diferentes. Carlos Alberto Miranda tem uma visão mais radical. Acredita que os caminhos da animação experimental e comercial são extremamente diversos e opostos:

> Cinema experimental: como o próprio nome indica, refere-se a um cinema voltado inteiramente para a experimentação. Entretanto, isto só não basta para defini-lo. Há que situá-lo em relação ao cinema animado tradicional[81], o que termina por configurá-lo - desde os seus primórdios - como uma forma artística de vanguarda. As distinções são nítidas: enquanto o cinema experimental de animação está voltado para uma vertente de criação artística, o cinema tradicional de animação está voltado para uma verdade de criação comercial. Enquanto o primeiro traduz-se numa recusa de utilizar o já existente/conhecido/testado - e consubstancia uma opção pelo caminho mais difícil sempre que isto resulte em maior riqueza expressional, o segundo busca apenas o caminho mais fácil, que resulta mais seguro na obtenção do lucro.
> (MIRANDA, 1971. p.58/9)

Halas e Manvell complementam o pensamento de Miranda, No entanto conseguem enxergar um ponto de contato entre as práticas experimentais e comerciais. Para os autores, a animação experimental penetra no âmago da técnica, testa os limites da linguagem. Assim consegue revelar para o universo da animação, tudo do que ela é capaz, e esse conhecimento pode ser utilizado por todos os animadores:

> Quase todas as formas da animação servem às finalidades particulares da publicidade e da

[81] Quando Miranda diz "cinema animado tradicional", está se referindo ao desenho animado comercial e não às técnicas tradicionais.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> propaganda, à narração de um estória ou ao entretenimento e, portanto, partem de uma idéia ou necessidade originada fora do meio; já os filmes experimentais normalmente germinam dentro do próprio meio. Assim, as descobertas feitas pelos experimentadores são de utilidade constante para o animador profissional porque, quer sejam bem sucedidas ou não, mostram aquilo de que o filme animado é capaz.
> (HALAS & MANVELL, 1979. p.141)

Continuando:

> Num meio tão livre e flexível como o desenho animado, o campo para experimentação é infinito. Mantendo-se vivo este senso de experimentação, a animação pode evitar algumas das repetições estereotipadas de técnicas e formas estabelecidas de desenho, às quais freqüentemente está sujeita. Embora seja óbvio que um grau considerável de experimentação possa ser feita no decorrer de uma produção comercial normal, é o cinema livre (isto é, a cinematografia sem compromissos comerciais) que permite essas formas mais extremas de trabalho, onde o fracasso total ou parcial pode ser tão proveitoso quanto alguma nova descoberta técnica bem sucedida.
> (Ibid., p141/42)

Como lembra o animador brasileiro, Céu D'Elia, a animação por computador, hoje protagonista do mundo da animação, surgiu de pesquisas e experimentações com animação abstrata. A pesquisa de linguagem e experimentação técnica inova o cinema de animação e aponta para novas possibilidades a serem exploradas. (BRUZZO Org, 1996. p.160)

A animação no princípio, era toda experimental, um trabalho artesanal, de artistas solitários. Apenas em um segundo momento, é que a animação comercial, ou industrial tomou à frente do desenho animado. Esse momento, como já foi visto, é a adoção da animação em acetato como padrão de produção e pela introdução das idéias e teorias de Frederick Taylor na produção de animação. Assim o trabalho individual de cada artista em seu próprio filme, foi substituído pela divisão de trabalho especializado e organização da produção de animação em linha de montagem.

O animador canadense Raoul Barre, em 1913, fundou, o que é considerado pela grande maioria dos pesquisadores de animação, o primeiro estúdio de animação do mundo. No ano seguinte, em 1914, John Bray montou um estúdio semelhante nos Estados Unidos da América do Norte. As produções desse estúdio já alcançavam um nível aceitável e uniforme de periodicidade, suas produções eram lançadas mensalmente pela *Pathé*. Bray e seu sócio Earl

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Hurd obtiveram as patentes básicas para a animação em celulóide (acetato perfurado), entre 1914 e 1915. Desse momento em diante, o ramo da animação comercial proliferou. (RUSSET & STARR, 1998. p.32)

Estava lançada a base tecnológica e organizacional subsequentemente, de todo estúdio comercial de animação: possibilitando uma produção constante, lançamentos periódicos e maior agilidade de produção. Modelo que se tornou hegemônico ao longo do século XX. Atualmente a indústria da animação, em sua totalidade, se apóia em novas tecnologias e na animação digital, porém a mudança é apenas tecnológica, o caráter da produção e a organização do trabalho é o mesmo do iniciado por John Bray e Earl Hurd há quase 100 anos atrás. A indústria de Animação se estabeleceu baseada nesse arranjo gerencial e tecnológico e se propagou incessantemente, sustentada na animação de personagem:

> Seguiram-se, geração após geração, personagens de quadrinhos imensamente populares, desde *Koko*, o palhaço, e *Felix*, o gato, até *Mickey Mouse* e *Betty Boop*, *Pernalonga* e *Mister Magoo*. Embora esses desenhos fossem inovadores em estilo e técnica, mais cedo ou mais tarde a individualidade e a criatividade tendiam a ser sobrepujadas por técnicas de linhas de montagem, prazos finais e questões de comercialização, assim como acontece em qualquer empreendimento de produção em massa.
> (Ibid., p.32)

Figura 82 - Betty Boop e Mickey Mouse.

Figura 83 - Meninas Superpoderosas.

Figura 84 - Bob Esponja.

Hoje, os herdeiros dessa estrutura: *Meninas Superpoderosas, Bob Esponja,* entre outros, cativam platéias pelo mundo inteiro. Sustentando a existência do gigantesco conglomerado internacional, envolvendo canais de televisão abertos e a cabo, internet, estúdios de animação, redes de cinemas, *home vídeo*, criação de jogos eletrônicos e variados produtos licenciados, que formam a indústria de animação. Hoje a procura pelo personagem de sucesso se tornou o "Santo Graal" dos executivos da indústria de Animação. Essa busca se disseminou pelo mundo na forma de *pitchings*: encontros entre executivos de estúdios e canais de televisão com criadores e animadores, onde esses últimos tentam vender seus personagens e criações aos primeiros para a produção de séries animadas e longas metragens.

O desenho animado, *Bob Esponja Calça Quadrada*, pode muito bem representar, contemporaneamente esse "Graal". Todo executivo de televisão e produtor de estúdio de animação sonham em criar, descobrir ou ter em mãos o próximo *Bob Esponja*.[82] O desenho animado com as

[82] Segundo André Breitman, produtor de animação da *2Dlab*, um dos poucos no Brasil a produzir séries de animação em co-produção internacional com o Canadá (*Meu Amigãozão*), é muito comum escutar nos mercados internacionais de animação e

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

aventuras do estranho personagem amarelo e quadrado é exibido pela *Nickelodeon* em 170 países (no Brasil também pela *Rede Globo de Televisão*) e em 25 idiomas.[83] Com dez temporadas produzidas, em 2004 movimentou em licenciamento de produtos mais de US$3,5 bilhões em todo o planeta.[84] O que o levou a *Bolsa de Nova Iorque* a homenagear o personagem, o convidando a bater o martelo do encerramento do pregão, prática geralmente realizada por executivos e personalidades famosas.[85] (Na prática quem bateu o martelo foi um figurante fantasiado de *Bob Esponja*).

Sobre todos esses aspectos, é no mínimo intrigante analisar a frase proferida pelo animador Stephen Hilllenburg, criador do *Bob Esponja*, durante o Anima Business, evento paralelo ao Anima mundi, voltado para os profissionais de animação brasileiros, onde se discute prioritariamente as ações de apoio e sustentação para a germinal indústria brasileira de animação.

> ...Quando fui a um festival de animação, tive uma visão"! "Vi todos aqueles filmes independentes, estilos diferentes"... "Queria fazer parte daquilo tudo, queria ser um artista"! "Acabei indo parar na televisão, mas o que eu gosto realmente é de filmes de festival.[86]

---

pitching, produtores à procura do novo *Bob Esponja*. (Relatório Anima Forum 2010)

[83] ADNEWS. Bob Esponja completa dez anos. Disponível em: <http://www.adnews.com.br/cultura/84308.html>. Acesso em: 28 jan. 2011.

[84] OLIVEIRA, Darcio. Bob Esponja: lucro ao quadrado. ISTOÉ Dinheiro, [edição nº 390 online], São Paulo, 2 mar. 2010. Negócios. Disponível em: <http://www.istoedinheiro.com.br/noticias/12131_BOB+ESPONJA+LUCRO+AO+QUADRADO>. [capturado em 28 jan. 2011].

[85] G1. Economia e negócios, Bob Esponja é homenageado na bolsa de Nova York. Disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Economia_Negocios/0,,MRP1231395-9356,00.html>. Acesso em: 28 jan. 2011.

[86] Stephen Hilllenburg em depoimento gravado em entrevista no Anima Business, durante o Anima Mundi, no Centro Cultural Banco do Brasil, em 21 de julho de 2010, na cidade do Rio de Janeiro. Posteriormente foi publicado pelo Anima Mundi um resumo dessa palestra. A tradução da frase, nesse resumo é um pouco diferente, mas contém o mesmo sentido da tradução feita pelo pesquisador: *" Eu estava voltando a pintar, não queria mais dar aula, queria ser realmente um artista. Fui a um festival de animação, como o Anima Mundi, e tive um insight:é isso que quero fazer. Eram filmes independentes, estilos diferentes, é realmente isso que eu adoro na animação. A ironia é que eu acabei trabalhando com a televisão, mas realmente o que eu gosto é de filmes de festival."*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

O que a frase de Hilllenburg pode nos dizer? Será apenas retórica para agradar um público formado por produtores de animação, realizadores de curtas e animadores?

Hillenburg estudou no *Califórnia Institute of the Arts – CalArts* (fundada por Walt Disney), onde concluiu em 1992 o mestrado em animação experimental, onde a animação é tratada como arte.

> Acho que a coisa mais importante sobre a *CalArts* é que eles nos ensinavam a seguir as próprias ideias, não fazer o que os outros estavam fazendo. Isso é realmente muito importante.[87]

Continuando:

> ...você aprendia a fazer o seu próprio filme sem delegar, que é o que você acaba fazendo na televisão: você delega essas tarefas.[88]

O *CalArts* também possui um departamento de Animação de Personagens, onde a animação é tratada nos moldes de produção e concepção da industria de animação.[89] Os dois cursos são ministrados em paralelo dentro da universidade (*CalArts*). É claro que não podemos considerar Hillenburg como um modelo exato a ser estudado e reproduzido, mas é no mínimo curioso que o criador de uma das séries de animação mais bem sucedida da contemporaneidade ter se formado em animação experimental e antes da televisão, realizado curtas metragens. Será que Hillenburg teria adquirido as ferramentas necessárias para a criação do personagem *Bob Esponja*, que revigorou o campo da animação para TV, se tivesse tido uma formação mais voltada à animação comercial na universidade?

Nesse sentido, tendo como recorte a animação nacional, que na opinião do pesquisador vive um momento de viragem, onde se procura germinar uma indústria de animação, acredito que no lugar de repetir fórmulas já testadas e desgastadas da animação comercial a animação brasileira deveria também abraçar com mais seriedade a produção independente e experimental de animação, pois é dessa produção mais descompromissada com retorno de público e financeiro que, paradoxalmente está escondida a base para o sucesso da industrialização da animação nacional.

É fácil observar a importância do curta metragem autoral na produção comercial brasileira, pois muitos diretores de longa metragens de animação começaram no curta: Paulo Munhoz (*Brichos* e *Belowars*), Otto Guerra

[87] Relatório Anima Forum 2010.
[88] Relatório Anima Forum 2010.
[89] Catálogo Anima Fórum 2010.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

(*Rocky & Hudson* e *Wood e Stock, Sexo, Orégano e Rock´n´'Roll*) e Alê Abreu (*Garoto Cósmico*). Diretores de séries animadas de televisão produzidas e exibidas no Brasil atualmente, também militaram no curta metragem: Andrés Lieban (*Meu Amigãozão*), Humberto Avelar (*Sítio do Pica-Pau Amarelo*) e muitos animadores curtametragistas trabalham ou trabalharam nessas produções como diretores de arte, diretores de animação, roteiristas, animadores chefes, intervaladores, dentre outros cargos.

Observando essa mesma produção, é fácil notar que ela ainda é bastante diversificada, a indústria brasileira ainda não encontrou um padrão, não se estabilizou em um modelo estético e de produção. Acredito ser justo afirmar que a diversidade estética, temática e técnica da nascente indústria de animação nacional é fruto do aprendizado gerado na produção de curta metragens, onde o realizador pode desfrutar de liberdade para criar, ousar e experimentar, que só o curta metragem autoral permite.

No entanto também é fácil perceber que tecnicamente e esteticamente a produção industrial brasileira tende a encontrar esse padrão cedo ou tarde. Muitas produções tem como modelo a produção em animação vetorial e ou *cut out*. Forma replicada e adaptada das produções canadenses e americanas como: *Nelvana*, *Breakthrough*, *Cartoon Network* e *Nickelodeon*, utilizando em escala menor e com verbas inferiores aos estúdios do norte as ferramentas gráficas do *Flash* ou *Toon Boom Harmony*. Assim sendo, a preservação da diversidade da produção comercial brasileira dependerá da contínua promoção do curta metragem autoral e experimental de animação e na revelação de novos curtametragistas e diretores.

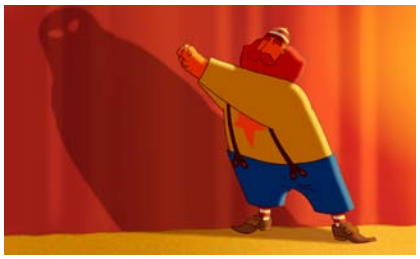


Figura 85 - Garoto Cósmico.

Figura 86 - Sítio do Pica-Pau Amarelo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

4 Um diálogo animado

Animar é criar a ilusão de vida.
E você não pode criá-la se não tiver uma.
Brad Bird

Para consolidar o levantamento conceitual sobre animação apresentado nos capítulos anteriores e colocá-lo em diálogo com o pensamento de outros profissionais do campo da animação, realizei entrevistas, nas quais debati as idéias e questões levantadas na pesquisa. Assim, pretendo compreender através dos discursos dos animadores, como esse momento de viragem do campo da animação no Brasil é percebido e como pode afetar a animação autoral, a produção de curta metragem e as escolhas técnicas dos animadores brasileiros.

As entrevistas foram feitas presencialmente e gravadas em arquivo MP3. As transcrições da íntegra das entrevistas estão nos anexos dessa dissertação. Preparei um roteiro constituído de 15 perguntas relacionadas aos temas tratados nos capítulos anteriores. Foram realizadas diversas leituras das entrevistas e selecionei muitos trechos que me chamaram a atenção. Reli o material selecionado, marquei os trechos similares e os díspares e construí indicadores. Posteriormente reuni tais indicadores em grupos. Organizados esses grandes grupos, foram a partir deles, constituídas as categorias de análise: A escola; A técnica; A viragem; Políticas públicas.

No capítulo 2 dessa dissertação: *A Animação Publicada*, além da revisão bibliográfica, já foram introduzidas algumas vozes dos entrevistados. As informações obtidas nas entrevistas modificaram diretamente os números quantitativos de publicações levantadas pelo pesquisador e relacionar tais dados em um capítulo diferente seria extremamente confuso, prejudicando a fluidez de leitura.

Neste capítulo traço paralelos e oposições entre as vozes dos entrevistados, apresentando-as de forma mais clara, destacadas dos dados levantados pelo pesquisador no capítulo anterior.

O objetivo das entrevistas não é fazer um levantamento quantitativo das opiniões dos animadores brasileiros sobre sua prática e o momento atual da animação nacional. Procurei fazer um levantamento qualitativo, escolhendo profissionais importantes e respeitados por seus pares. Segundo Bourdieu, os significados individuais podem estar representando significados grupais. Assim, a fala de alguns indivíduos de um grupo é representativa de grande parte dos membros

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

deste mesmo grupo inserido em um contexto específico. Sendo assim não é necessário entrevistar um grande número de animadores para se ter uma idéia dos pensamentos do grupo. O que importa, não é o número de entrevistas, mas se os entrevistados são capazes de trazer conteúdos significativos para a compreensão do tema em questão. (BOURDIEU apud FRASSER, 2004, p.147)

Também segundo Bourdieu, para se obter uma boa pesquisa, é preciso que exista uma certa familiaridade ou proximidade social entre pesquisador e pesquisado, assim as pessoas se sentem mais à vontade para colaborar. (BOURDIEU apud BONI e QUARESMA, 2005, p. 76).

Seguindo essas determinações, todos os entrevistados escolhidos, anteriormente já haviam tido contato com o pesquisador, eram familiarizados com a pessoa do pesquisador e todos, assim como o pesquisador obtiveram contato com as técnicas tradicionais, mais precisamente com a animação quadro-a-quadro em papel e também, em algum momento de suas carreiras, produziram curta metragem de animação.

Assim o que diferencia os entrevistados e proporciona uma diversidade de argumentos e dados recolhidos são: as escolhas de campo de trabalho (comercial/autoral), diferença de métodos de produção (artesanal/industrial), cidades onde trabalham (Belo Horizonte, Campinas, Rio de Janeiro, São Paulo) e faixas etárias diferentes. É curioso que em um universo majoritariamente masculino (profissionais do desenho animado), entre os entrevistados está uma animadora.

As entrevistas foram semi-estruturadas e seguem um roteiro pré-estabelecido de perguntas, afim de propiciar comparações entre as respostas dos entrevistados. No entanto, esse roteiro não foi rígido: algumas perguntas foram excluídas no decorrer da conversa, quando se mostravam desnecessárias para a obtenção das informações ou acrescidas às relacionadas no roteiro, afim de esclarecer pontos que não ficaram claros, ou para obter complementos da informação dada por cada entrevistador. No curso das entrevistas o pesquisador optou por trocar a ordem de algumas perguntas, aproveitando o fluxo de pensamento do entrevistado e o ritmo da conversa. Isso fica claro ao ler as transcrições. Por exemplo, as perguntas referentes ao conteúdo do capítulo dois, que antes estavam no começo do roteiro, foram deslocadas para o final das entrevistas, pois a pausa dada aos entrevistados para ler o levantamento de livros atrapalhava o andamento da conversa. Em alguns casos mais informações foram acrescentadas às respostas através de e-mail por escrito, o que deixo claro nas transcrições das entrevistas. No entanto, todas as entrevistas começaram com a mesma pergunta sobre a história da relação do entrevistado com a animação. Pergunta importante para introduzir a conversa, deixar o entrevistado mais relaxado e confiante ao expor suas idéias, e também para o entrevistador entrar melhor no universo do entrevistado.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

As entrevistas aconteceram entre 05 e 11 de dezembro de 2011. O primeiro animador a ser entrevistado foi Marcos Magalhães, em seguida Humberto Avelar, Sávio Leite, Wilson Lazarette e Maurício Squarisi (os dois últimos por serem parceiros no Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, foram interpelados na mesma entrevista). Com a posse dos dados colhidos o pesquisador percebeu a ausência de um profissional renomado, mais jovem, o que afetava a amplitude das respostas. Assim para complementar a pesquisa, em Janeiro de 2012 incluiu a animadora Rosaria entre os entrevistados. Todas as entrevistas foram feitas em local de trabalho dos entrevistados, com exceção de Rosaria que foi entrevistada no estúdio do pesquisador. Segue uma breve biografia dos entrevistados:

- Wilson Lazarette (59 anos)

Descobriu a animação em uma oficina de cinema, no Conservatório Carlos Gomes, em Campinas. Iniciou sua produção com o Super 8 e de forma experimental, foi influenciado pela obra do animador canadense Norman Maclaren e das escolas autorais da França e do Leste Europeu. Fundou o NCAC (Núcleo de Cinema de Animação de Campinas), onde produz curtas de animação realizados em oficinas com crianças, populações indígenas e de áreas periféricas. Aproveitando a formação de técnico em mecânica é responsável pelo projeto e fabricação de equipamentos para produção de animação artesanalmente: zootrópios, mesas de luz, registros de animação, furadores de papel e trucas rudimentares. Quem trabalha com animação no Brasil, com certeza já trabalhou ou conhece alguém que possui mesas de luz fabricadas pelo Núcleo.

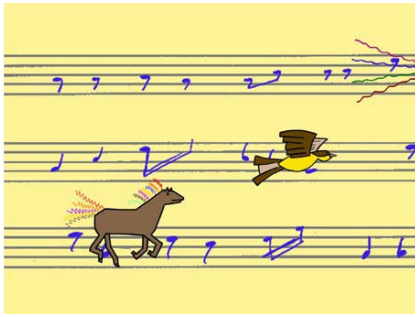


Figura 87 - Animação realizada pelo NCAC.

Figura 88 - Mesa de luz fabricada pelo NCAC.

- Maurício Squarisi (54 anos)

Despertou para a técnica de animação depois de assistir *Allegro Non Troppo*, longa metragem do animador italiano Bruno Bozzetto e logo se juntou ao Núcleo de Campinas, em suas oficinas de animação e se tornou um dos diretores do NCAC.

Lazarette e Squarisi dirigem o NCAC, um dos cinco núcleos mais antigos do mundo, realizando produções de animação com crianças. As produções das oficinas do NCAC já somam mais de 244 filmes em quase 40 anos de atividade. O Núcleo milita na animação experimental, afastada dos métodos industriais de animação, divulgando a animação autoral, produzindo filmes coletivos e fabricando brinquedos ópticos e equipamentos artesanais de animação.

- Marcos Magalhães (53 anos)

Teve seu primeiro contato com animação produzindo curtas em Super 8. Aos 15 anos seu curta *Semente*, foi selecionado para o festival do filme Super 8, realizado pelo MAM (Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro), o que abriu caminho para sua profissionalização como animador.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Ganhou o Prêmio Especial do Júri em Cannes, em 1982 com *Meow!*. Posteriormente foi selecionado para uma bolsa de aperfeiçoamento (CAPES/EMBRAFILME) e foi estudar animação no NFB (National Film Bourd of Canada), onde teve contato com importantes animadores do porte de Norman MacLaren. Produziu no Canadá o curta *Animando*, realizado com várias técnicas artesanais de animação, focando o processo do trabalho do animador e as técnicas de animação quadro-a-quadro. Ao voltar ao Brasil foi o coordenador do convênio Brasil/Canadá de animação. Nesse convênio foi implantado no CTAv (Centro Técnico Audiovisual) um núcleo de animação destinado a formação de novos profissionais no Brasil. E também, posteriormente a criação de outros núcleos regionais: Rio grande do Sul, Minas Gerais e Ceará. Após a extinção da EMBRAFILME, antigos membros do núcleo de animação do CTAv, incluindo Marcos Magalhães, continuaram em contanto e fundaram o Anima Mundi (Festival Internacional de Animação do Brasil), que em 2012 fará 20 anos de existência. Marcos Magalhães, além de um dos diretores do festival, coordena o projeto Anima Escola, braço educacional do Anima Mundi. O Anima Escola realiza oficinas de animação para alunos e professores da rede pública de ensino do Rio de Janeiro. Introduzindo professores e crianças na linguagem de animação e nas técnicas artesanais. Marcos Magalhães foi coordenador do Curso de Especialização em Animação da PUC-Rio (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro), é Mestre em Design e professor de animação do Departamento de Design da mesma instituição. Talvez seja um dos profissionais com visão mais ampla sobre animação como técnica e linguagem no Brasil, devido ao seu envolvimento direto com instituições que foram fundamentais para o amadurecimento da animação no Brasil: CTAv e Anima Mundi, à sua atuação como educador PUC-Rio e Anima Escola e na produção autoral de curtas.

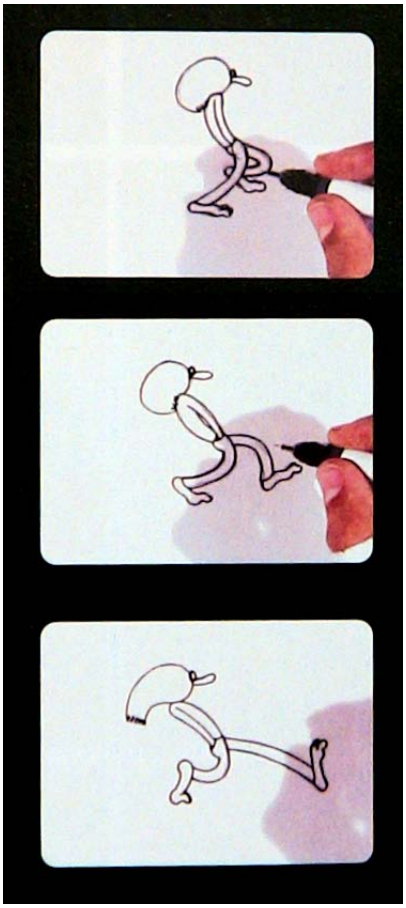


Figura 89 - Animando.

- Humberto Avelar (46 anos)

Animador e diretor de animação, começou a descobrir a animação ainda criança, criando produções caseiras em Super 8. Posteriormente, quando cursava cinema na UFF (Universidade Federal Fluminense), conheceu através do Prof. Antônio Moreno, o animador Arthuro Uranga, que o levou para trabalhar em seu estúdio, produzindo peças publicitárias. Avelar atravessou todo o processo de mudança tecnológica do audiovisual brasileiro, da matriz analógica à digital, trabalhando como animador. Aprendeu a técnica na prática, em uma época em que o produção publicitária era baseada na animação quadro-a-quadro em papel. Posteriormente dirigiu a equipe de animadores da MULTI-Rio, que realizou a série de curtas *Juro Que Vi*, premiados internacionalmente, realizados na técnica tradicional. Atualmente trabalha entre as cidades do Rio de Janeiro e São Paulo dirigindo séries de animação para a televisão como: *Sitio do Pica-Pau Amarelo*, para a Rede Globo. É um animador muito ligado à técnica tradicional e a animação

Figura 90 - Juro que vi ... Saci.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

total, no entanto, hoje em dia, dirige séries para a TV produzidas em *cut out* (recorte digital) e vetor na plataforma *Toon Boom*.

- Sávio Leite (41 anos)

Se diz um péssimo desenhista, não se considera um animador, mas sim um diretor de cinema que realiza animações. Seu primeiro contato com a técnica de animação foi através de oficina ministrada pelos animadores portugueses Abi Feijó e Regina Pessoa e o alemão Raimmund Krummer, no Festival de Inverno da UFMG (Universidade Federal de Minas Gerais). Dirigiu a série de curtas animados: *Marte* - 2003, *Plutão* -2004, *Mercúrio* - 2007 e *Terra* - 2008. Seus curtas de animação tem aproximações com a linguagem da vídeo-arte e a animação experimental, são esteticamente brutos e com um estilo de animação mais tosco e visceral. Muito ligado à cultura *underground*, é diretor da Mostra MUMIA (Mostra Udigrudi Mundial de Animação) segundo festival mais antigo do Brasil, dedicado exclusivamente à animação, realizado anualmente, em Belo Horizonte, desde 2002. Tem Mestrado em Artes Visuais pela UFMG e também é professor de cinema de animação, no curso Cinema e Audiovisual, do Centro Universitário UNA.

Figura 91 - Mercúrio.

- Rosaria (28 anos)

É uma revelação da nova geração de animadores brasileiros. Teve os primeiros contatos com a técnica de animação através das oficinas de animação do festival Anima Mundi e começou a trabalhar profissionalmente já no mesmo ano, quanto tinha apenas 17 anos. Adquiriu sua formação na prática, trabalhando como animadora em diversas produções para o mercado publicitário e vinhetas institucionais. Dirigiu seu primeiro curta aos 20 anos, *Tem Um Dragão no Meu Baú*, selecionado no primeiro edital específico para animação do Ministério da Cultura. Também produziu o curta *Menina da Chuva,* premiado em diversos festivais pelo Brasil. Trabalhou na COPA Studio, na produção de séries para a televisão como animadora chave na série *Tromba Trem*, selecionada pelo programa AnimaTV. Foi contemplada com o prêmio de desenvolvimento de série da RioFilme, e atualmente desenvolve o projeto de série *A Menina que Imitava* em co-produção com a Copa Estúdio. Rosária desenvolveu seu trabalho autoral em direção a uma animação mais clássica, utilizando a técnica tradicional e animação total. Na COPA Studio, produzindo séries para TV adotou a animação vetorial *(Flash*) como solução para o trabalho em escala industrial.

Figura 92 - Menina da Chuva.

4.1 A escola

Nas entrevistas, foi possível observar uma preocupação dos animadores quanto à formação de novos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

profissionais do campo da animação. Essa constatação reflete a observação empírica do pesquisador, em conversas informais durante festivais de cinema ou eventos ligados à animação. Sempre se escuta uma reclamação geral, quanto à falta de uma escola brasileira de animação. Tanto animadores ligados ao mercado quanto os mais independentes sentem que existe um vazio quando se fala em formação e aperfeiçoamento de animadores no país. De uma maneira geral, os animadores ligados à produção industrial, querem a ampliação da formação de mão de obra para trabalhar em estúdio: designers de personagens, intervaladores, desenhistas de *storyboard,* desenhistas de cenário, coloristas, roteiristas especializados e etc. Os animadores autorais querem se aperfeiçoar em suas técnicas e ter apoio e estrutura para promover um crescimento artístico. Rosaria elogia a produção de animação nacional e acredita que uma escola seria muito importante para o contínuo desenvolvimento da animação brasileira.

> Eu acho que essa produção tem qualidade pra caramba! [sic] Acho que amadurecemos como diretores, amadurecemos como produtores, amadurecemos em um milhão de sentidos. O que acho que falta hoje, é uma escola mesmo. Está faltando uma "parada" [sic] para unir isso tudo e para dar sentido a tudo que aprendemos.
> (ROSARIA)

Nas entrevistas observa-se que o conhecimento prático foi a base e caminho de aprendizado dos animadores. Mesmo os de formação superior e passagens pela universidade, aprenderam a técnica na prática, trabalhando em estúdios ou produzindo seus próprios curtas de forma autoral. A universidade não foi um caminho usual para aprender e se aperfeiçoar em animação, a prática sim. Importante observar que o Super 8, por permitir a fotografia quadro-a-quadro, foi dispositivo importante de aprendizado para os animadores mais veteranos. Os mais jovens, começaram em oficinas de animação. A descontinuação do Super 8 foi apontado como prejudicial à prática da animação, pois o VHS não permitia a fotografia quadro-a-quadro, base da técnica de animação.

> ... Mas como o VHS não possibilitava para nós, o uso do quadro a quadro, era muito frustrante. [...] É claro que o VHS era mais barato e cumpria essa função de *home-video* mais eficientemente, mas eu acho que o fato do Super 8 ter sido esmagado, foi um obstáculo terrível que encontramos, pois não havia mais a possibilidade de se fazer testes, com VHS não dava! [...] Acredito que teríamos avançado bem mais se o VHS desse o recurso do quadro a quadro para nós, não existiria esse espaço de anos 80 e 90 morto. O

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> VHS deu uma atrapalhada legal nos animadores. (AVELAR)

No entanto, apesar das diferenças de idade, formação e campo de trabalho, todos falam do problema da inexistência de uma escola de animação no Brasil, pensam no formato ideal dessa escola e acreditam que tal escola seja fundamental para sustentar e aperfeiçoar o campo da animação no país. Existem cursos de Cinema, Audiovisual, Design ou Belas Artes, nas universidades brasileiras, que mantêm em suas grades curriculares, cadeiras específicas de animação ou especializações, mas que estão longe em atingir o modelo de escola sonhada pelos animadores. Sávio Leite e Marcos Magalhães, hoje são professores em instituições de ensino superior, onde ensinam animação como uma cadeira isolada: o primeiro, Cinema e Audiovisual e o segundo Design. Maurício Squarisi observa que o animador ao entrar na universidade, não está preferencialmente, procurando o conhecimento, mas sim uma segurança ou reconhecimento no diploma, para arranjar emprego. Porém, seja ele de Arquiteto, Jornalista, Design ou Artista Plástico, são apenas tentativas de aproximação com o conhecimento que se pretendia estudar (animação), mas com certeza, a carreira de animador tem especificidades que estes cursos não contemplam inteiramente.

As oficinas de animação, formas muito populares de divulgação das técnicas de animação e da linguagem da animação, possuem rapidez e amplitude, atingindo um público variado:crianças, jovens ou adultos. Cursos rápidos : um dia, uma semana ou um mês de duração. Podem ser ministrados em espaços improvisados e itinerantes: salas de aula, saguão de museus, praças, centros comerciais ou clubes. Atingem um grande público, mas não dão conta de uma formação completa, são úteis para despertar a técnica em possíveis novos profissionais, mas não dão continuidade ao aperfeiçoamento dos alunos. Estes precisam procurar o aperfeiçoamento por seus próprios meios e caminhos, ou no mercado ou produzindo curtas.

O caminho que cada profissional trilhou releva aspectos interessantes da prática de animação no Brasil e a formação dos animadores e de que forma a ausência de uma escola formal de animação, influenciou e diversificou o trabalho de cada um.

Humberto Avelar já animava em Super 8 e produzia animação de forma amadora antes de entrar na universidade. Cursou Cinema (Universidade Federal Fluminense) e apesar da cadeira de Cinema de Animação, ministrada pelo Prof. Antônio Moreno, aprendeu a técnica trabalhando nos estúdios do animador Arthuro Uranga. Nessa época a produção comercial era baseada nas técnicas tradicionais de animação e a publicidade permitia ao profissional uma formação completa dos processos de produção cinematográficos, pois a estrutura do mercado era mais permeável, romântica e amadora. Avelar diz:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> Eu era iniciante, mas eram poucos os estúdios na época. Minha primeira formação foi animação clássica, em um estúdio de animação clássica, com um cineasta que trabalhava essencialmente com publicidade, acetato, truca, ou seja, passei pelo aprendizado clássico do desenho animado. O que foi extraordinário! [...] Tudo ainda era muito incipiente, fazia animação, pintava o acetato. Quando estava lá, acabava pintando, fazendo tudo! Depois ia para o laboratório ver o filme revelado. [...] No início era tentativa e erro. Não tínhamos computador, na ocasião, para ajudar. O *pencil test* era uma coisa complicada, não tínhamos acesso ao *pencil test*. Tínhamos que esperar ver o filme pronto, ou seja, tínhamos que estar dentro de um espaço publicitário para poder experimentar. Estava cercado por outros artistas que iam me ajudar e depois eu assistia ao filme e dizia: Acertei ou errei! E estava pronto! E ia ao ar! Isso era complicado, mas era a única alternativa. (AVELAR)

Rosaria começou nas oficinas do Estúdio Aberto, oferecidas ao longo dos dias, ao público do festival Anima Mundi. Posteriormente fez um curso mais completo também ministrado pelo Anima Mundi e já começou a trabalhar profissionalmente como animadora. Fez seu aperfeiçoamento trabalhando em peças publicitárias e institucionais para a televisão e em curtas metragem.

> Eu só desenhava, comecei no Anima Mundi, fui em uma edição do festival, até então nem queria ir, nem sabia como é que era. Isso foi em 2001, eu tinha 17 anos. Fui de surpresa, fui assistir uma sessão, não tinha mais ingresso e daí eu brinquei na oficina, mas acho que se talvez eu tivesse ingresso nem brincaria! [...] Daí no mesmo ano eu fiz esse curso. Alguns meses depois do festival, eles abriram inscrições, eu fiz o curso e sai de lá já com um pouquinho de trabalho prometido. Em janeiro eu comecei a trabalhar, o curso foi em outubro, em janeiro um amigo que conheci lá me indicou um trabalhinho e comecei e nunca mais parei. Fiquei rondando! (risos)
> (ROSARIA)

Sávio Leite , fez Comunicação Social, só descobriu o cinema quando estava terminando o curso, através da cineasta Patrícia Moran. Após a universidade, começou a produzir vídeo clipes caseiros, para bandas de roque de Belo Horizonte. Seu primeiro contato com animação foi através de uma oficina, ministrada durante o Festival de Inverno da UFMG (Universidade Federal de Minas Gerais). Interessante é que um dos animadores que ministrou a oficina, o português Abi Feijó, assim como Marcos Magalhães, estudou animação no NFB. Sávio Leite, não

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

domina o desenho, acredita que a técnica de animação é extremamente excludente: *"...só os verdadeiros persistentes conseguem chegar até o final."* É um diretor de curtas de animação que não sabe animar. Dá muita importância à conceituação da obra como um todo e fala de questões que estão mais próximas às artes plásticas do que à animação. Apesar de teoricamente aprofundado, desenvolveu seu trabalho também na prática, experimentando nos curtas que produziu, conceitos mais próximos à vídeo arte: desfragmentação da narrativa, desvinculação entre imagem e som e obra conceitual.

> O problema da animação, por exemplo, eu descobri a animação nesse curso da UFMG, mas eu não sou desenhista, nunca fui desenhista, nunca fui! Descobri a animação: _"E agora?" Eu vi que isso causa um pequeno desconforto para quem trabalha com a técnica, para quem desenha muito bem, para quem faz desenho animado: isso é uma invasão. Mas eu descobri que na animação, se pode também o outro lado, não precisa necessariamente estar ali desenhando. [...] Mas o Disney percebeu isso, tem certas pessoas que desenham melhor, porque perder tempo desenhando, se posso perder meu tempo criando, e criando novas formas.
> (LEITE)

Wilson Lazarette começou em uma oficina de cinema, experimentou animação em Super 8, se formou como técnico em mecânica e criou o NCAC (Núcleo de Cinema de Animação de Campinas), onde produz curtas autorais, fabrica equipamentos para produção de animação artesanal e ministra oficinas. É seguidor de uma animação desvinculada à industria e livre de padrões. É admirador de Norman MacLaren e visitou os estúdios do NFB (National Film Board of Canada). Maurício Squarisi começou nas oficinas do NCAC e hoje é um dos diretores do Núcleo, junto com Lazarette e também divide com o amigo a militância no trabalho autoral e experimental.

> E mais ou menos nesse tempo, o Núcleo de Cinema de Animação que o Wilson estava formando, além de atrair crianças, estava atraindo artistas também. Experimentar, fazer animação com sua arte, ceramistas, poetas, vários artistas estavam indo para lá. Foi em 1979 que fui para lá. E funcionava legal, porque o Wilson conseguiu apoio da EMBRAFILME, da TV Cultura, tínhamos a liberdade de cada um criar seu filme individualmente, ia se passando por todas as fases, o aprendizado era como o de todo animador que tem se formado até agora, que é experimentando, errando, concertando, aprendendo a fazer animação já fazendo os seus filmes.
> (SQUARISI)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Marcos Magalhães, começou animando em Super 8, continuou seu processo de aprendizagem produzindo curtas e fez um curso de aperfeiçoamento nos estúdios do NFB (National Film Board of Canada), que resultou na produção do curta metragem *Animando*. Magalhães foi coordenador do Núcleo de Animação do CTAv, responsável pela formação de animadores importantes para a animação nacional: Aída Queiroz e Cesar Coelho, que juntos com o próprio Marcos foram uns dos criadores do Anima Mundi; Fábio Lignini, que hoje é um dos principais animadores da DreamWorks e Patricia Alvez Dias, que produziu a série de curtas *Juro que Vi*, da MULTI-Rio e hoje retornou ao CTAv. Marcos Magalhães, por sua atuação no CTAv, coordenando o Núcleo de Animação, na época do convênio com o Canadá e posteriormente, sua atuação como um dos diretores do Anima Mundi, teve atuação importante no processo de desenvolvimento da animação brasileira e de certa forma, tanto o antigo Núcleo de Animação do CTAV, quanto o Anima Mundi são referência para a formação de animadores e divulgação da animação no Brasil.

> Fui para o Canadá, era um plano concreto de me especializar, de encontrar uma atmosfera parecida com a do "amador", animadores que tinham a liberdade de trabalhar como se estivessem em casa. [...] Estavam costurando já, institucionalmente, um acordo com o NFB, para trazer uma experiência parecida, para o Brasil. Quando esse acordo realmente saiu, em 1985, eles me chamaram para ser diretor do núcleo de animação. Eu pude conceber a estrutura do projeto, junto com os canadenses, o Carlos Augusto Machado Calil (diretor da EMBRAFILME de 1979 a 1986), me deu liberdade para fazer do jeito que eu achava que ia funcionar.[...] Depois, teve mudanças políticas, houve o governo Collor que acabou de arrasar com toda a possibilidade que tínhamos de fazer um projeto desse. Na época (Fernando Collor extinguiu a EMBRAFILME, dentro do Programa Nacional de Desestatização). [...]Então nós criamos o festival, um festival participativo, que tem oficinas, que tem uma visão bem democrática, de juntar todos os tipos de animação, desde o filme de estudante, até o filme de grande estúdio, na mesma sessão, tentando juntar tudo pela linguagem. E deu super certo, a fórmula funcionou e vai fazer 20 anos agora.
> (MAGALHÃES)

Quase todos os entrevistados sonham com uma escola ideal para a animação brasileira, o modelo mais presente na fala dos animadores se assemelha à antiga experiência do CTAv, quando em convênio com o Canadá, se espelhou o modelo do NFB, adaptado à realidade brasileira. Lazarette é o único a formular outro modelo. Ele acredita numa escola livre, filosófica sem amarras

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

curriculares ou burocráticas. Coisa que critica nas instituições do Estado ligadas à produção do audiovisual. No entanto, há um lamento geral com a interrupção dos investimentos no Núcleo de Animação do CTAv após o fim da EMBRAFILME e o abandono das instalações, do processo de descentralização dos centros técnicos e do apoio a formação de novos técnicos, cineastas e diretores.

Além da experiência de formação de grandes profissionais, o convênio Brasil/Canadá também foi responsável pela descentralização dos equipamentos de produção e disseminação das técnicas. Por exemplo, o embrião do curso de animação na Belas Artes da UFMG, foi fruto dessa política de descentralização do CTAv. Os centro regionais criados em Fortaleza e Porto Alegre também tiveram impacto importante na produção regional de animação. Squarisi define o problema da centralização em um país continental como o Brasil:

> Imagina um "cara" [sic] sair do interior do Pará para ir a um curso no Rio de Janeiro! É caríssimo isso, e não é só caro em dinheiro! "Luz para Todos" e "Animação para Todos" também!
> (SQUARISI)

Nas falas dos animadores se percebe a idéia de um centro que unisse o técnico ao teórico, à prática ao pensamento crítico, uma espécie de um estúdio-universidade. Lugar de troca de experiências e produção. Os entrevistados acreditam que o CTAv não deveria restringir suas ações ao "Técnico", ir além do "Técnico", ser um lugar de pensar a animação. Um lugar de excelência, para formar formadores e disseminadores da animação pelo país. Lugar de acolhida, apoio e aperfeiçoamento dos realizadores. Sobre as possíveis diretrizes para uma revitalização do CTAv, Magalhães afirma:

> O CTAv deveria continuar com a missão para qual ele foi criado: formar formadores. Possuir o top de linha de todas as tecnologias do audiovisual e também de pensamento. Porque o pensamento audiovisual é muito aliado à prática, à produção. Você criar um material para discutir e pensar e formar pessoas que multiplicariam isso depois. A idéia é essa, ser um centro e excelência. Nos anos 80, o CTAv era um centro de excelência em animação, possuía a melhor câmera *table-top* que existia, com os primeiros computadores de controle de filmagem, um estúdio de som, também feito com os melhores requisitos, para que os realizadores de curta metragem pudessem ter uma qualidade que refletisse todo o potencial da linguagem que eles tinham escolhido. Esse é o caminho, que tinha que continuar. Independente do espaço físico, o CTAv é um centro de excelência, uma tradução de um centro de pesquisa universitária ligado

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> à prática, o audiovisual é muito ligado à prática. (MAGALHÃES)

Os produtores de animação falam muito da falta de mão de obra especializada em animação no país. O tamanho da equipe de uma produção de série ou longa metragem é bem maior do que o número de pessoas que trabalham em um curta metragem ou em uma peça publicitária para a televisão.

O problema é tão grande que os estúdios estão abrindo suas próprias escolas, para revelar novos profissionais e ensinar seus próprios métodos. A 2DLab, produtora carioca de animação, uma das pioneiras na produção de séries animadas no Brasil (*Meu Amigãozão*, *Quarto do Jobi*, entre outras), em 2011 criou sua própria escola dentro do estúdio: CRIA (Centro de Referência, Iniciação e Aperfeiçoamento em Animação e Artes Aplicadas) e procura parceiros em outras localidades, para disseminar seus métodos e formar novos profissionais. De fato esse é um caminho sem volta, já que as empresas precisam de técnicos especializados, para trabalhar em postos específicos, usando o método de trabalho e o design da empresa. Walt Disney criou também sua própria escola, e dela nasceu a Cal Arts, que possui dois cursos de animação, um voltado para o mercado e outro de animação experimental. Squarisi alerta: *"Não faz sentido o CTAv investir na indústria, a indústria que invista na indústria!*"

Nesse sentido, é interessante observar que a maioria dos produtores ou diretores de animação, que hoje estão na indústria, passaram pelo curta metragem, pelo trabalho autoral ou pela animação experimental. Ter uma formação global, aprender a trabalhar em um produto do audiovisual, desde a criação do roteiro, até a edição de som, deu a esses profissionais a possibilidade de dirigir equipes e trabalhar em escala industrial. Fazer conteúdo, foi fruto direto dessa experiência totalizante. Avelar que hoje é diretor da série televisiva de animação *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, surpreendentemente, vai contra a corrente do mercado, e diz ser mais importante formar cineastas e não técnicos específicos para trabalhar em estúdio, citando também o convênio Brasil/Canadá, no CTAv:

> Um momento muito interessante foi na época do intercâmbio com o Canadá. Ali se formou profissionais. Os profissionais que saíram dali são os que hoje organizam o Anima Mundi e outros que estão fora do Brasil, são pessoas que aprenderam muito naquele momento, cresceram e é claro aprenderam muito depois também, mas aprenderam muito ali, utilizaram as ferramentas todas, mas em um clima de aprendizado. Um centro técnico potencializa o seu poder, ao sair do técnico. [...] Tem que ser um centro de excelência, lá se aprende, lá se pratica, lá se democratiza a informação sobre o desenho animado. [...] Formação para cineasta de animação, não apenas

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> para animador. Porque existe uma demanda no mercado, eu sei de algumas pessoas do mercado que batem muito nessa tecla: _"Nós não temos muito pessoal, precisamos criar mão de obra, criar mão de obra, criar mão de obra!" Isso é um pensamento de indústria, mas nada melhor do que se formar cineastas, do que apenas técnicos.
> (AVELAR)

Rosaria também fala sobre o antigo CTAv, da necessidade de uma escola de animação no Brasil e do modelo que acredita ser o ideal para essa sonhada escola, da troca de experiência entre animadores. No entanto deixa transparecer que talvez, esse modelo não possa mais ser atingido:

> ... Porém hoje em dia cada um faz na sua casa, e essa troca acaba sendo nos festivais, acaba sendo na "mesa" (mesa do bar ao lado do CCBB) do Anima Mundi mesmo, lá existe essa troca. Mas eu sinto falta de um lugar, [...] Acho que precisamos de orientação, o que sentimos falta é de uma escola mesmo. Um lugar para trocar uma idéia com alguém ,mesmo que seja do seu nível, mas de uma visão diferente. [...] Te dar um apoio moral. (risos)
> (ROSARIA)

Os entrevistados também tem vozes semelhantes ao tratar do conhecimento prático e teórico na formação de novos animadores. Todos afirmam que a prática é indispensável, não há como aprender animação sem produzir animação. No entanto, alertam sobre a importância de se ter um conhecimento teórico. Preocupam-se com as dificuldades do animador em utilizar conceitos previamente definidos. Como Magalhães diz: "*Nós fazemos primeiro, para depois refletir".* Explicando melhor a relação do animador com a discussão teórica e crítica e acrescenta:

> O animador não gosta de discutir a *priori*, a *posteriori* sim. Falar do filme que você fez, da conclusão que você chegou durante o processo de animação. Isso aí, eu nunca vi, um animador que não gostasse de falar sobre isso.
> (MAGALHÃES)

No entanto Magalhães acredita ser importante os animadores começarem a explorar outros caminhos e conhecimentos, como é o caso da Academia. E acredita que a animação pode contribuir para o desenvolvimento de outras áreas do conhecimento como: filosofia, psicologia, antropologia, informática ou robótica. Humberto Avelar alerta para o perigo de se negligenciar o conhecimento teórico no campo da animação. Acredita que estudar a teoria é fundamental para a indústria brasileira trilhar o caminho de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

produtor de conteúdo e não ser somente um repetidor de fórmulas ou um executor de tarefas:

> Eu aprendi muito na prática, mas não por negação da teoria, [...] É certo que se trabalhe com a intuição e que se aprenda com isso. Trabalhar em grupo, no dia a dia, em equipe, a prática é necessária, indubitavelmente. Porém, ao não estudar, a tendência de se transformar em um mero repetidor é maior. Quando se tem mais informação, a possibilidade de ser mais criativo é maior, ser mais crítico em relação ao que se está assistindo, porque se conhece mais, se estudou mais, tem-se mais informação, se é mais exigente. Assim se levanta o nível do mercado. Um mercado que não estuda e que não pesquisa, é um mercado repetidor. Copia! Copia o americano, copia o japonês, não tem base, não se personaliza, não se forma, ele é só um imitador ou então se torna um cumpridor de metas, um executor.
> (AVELAR)

Retomando a questão da escola ideal imaginada pelos animadores brasileiros, é bom lembrar que tanto o NFB, quanto o CTAv são estúdios, lá os animadores produzem, fazem curtas! Lazarette lembra: *"Aliás o mais importante para o animador não é só a escola, ele tem que estar fazendo o seu curta!"* O curta é importante suporte para experimentação e aprendizado. Fundamental na formação do profissional brasileiro. Nisso todos os entrevistados concordam. Os mais importantes animadores do Brasil e do mundo produziram curtas, quer sejam hoje militantes do mercado ou do autoral. No entanto o curta não pode ser tratado apenas como um meio para se aprender é também produto, que deveria ser mais bem aproveitado no mercado do audiovisual. Nesse sentido as opiniões se divergem, mas todos percebem que o curta poderia ser melhor aproveitado. Ainda assim, tratado com negligência pelas políticas de fomento ao audiovisual, o curta metragem, foi e é fundamental no desenvolvimento da animação brasileira. Destaco aqui as vozes dos entrevistados, cada depoimento aponta para diferentes nuances, referente ao curta: Rosaria e Marcos se mostram mais preocupados com o desenvolvimento da produção de curtas como formato final de expressão e apontam para a importância de editais de fomento à produção. Já Leite e Avelar, lembram das possibilidades de experimentação que o curta permite. Mas em todos os depoimentos se confirma a relevância do curta metragem como formador de profissionais.

> Com certeza! Principalmente de diretores, acho que todo mundo que quer dirigir tinha que fazer curta alguma vez. É uma experiência completa e pequena, de uma coisa que pode ser muito maior. Dá para você dirigir série aprendendo com o curta. Com o curta se consegue formar a sua própria maneira de trabalhar,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> isso eu acho que é individual. [...] Eu sinto falta dos editais para curta, por exemplo, a galera [...] não está muito preocupada com isso, nesse momento. Eu vejo as discussões, os fóruns, ninguém está preocupado com a produção de curta, que está caindo um pouquinho. Todos os diretores de curta, são hoje os diretores que estão fazendo série, porque não tem muito diretor. Precisamos formar mais diretores! (ROSARIA)
>
> Eu acredito no curta. Na verdade o curta é uma forma rápida de se atingir o maior número de pessoas ao mesmo tempo, além disso o curta, isso eu falo para todo mundo que quer trabalhar com cinema, te dá a possibilidade de poder experimentar. [...] Eu acho que é o momento que se pode decidir se tem jeito para a coisa ou não. [...] O curta é o local da experimentação sim! Sempre! Sempre foi e sempre será! O cinema nasceu curta! Acho que, cada vez mais, o cinema tem que ser curto.
> (LEITE)
>
> O curta metragem é maravilhoso, é pena que não temos muito espaço para veiculação dessa produção, nunca houve e talvez não haja nunca. (risos) Mas talvez a função do curta não seja ser comercial mesmo, a função do curta não é essa e sim investigar, talvez a melhor contribuição do curta metragem seja a possibilidade de se investigar e experimentar.
> (AVELAR)
>
> Sim, eu acredito pois meu aprendizado e formação profissional se deu através de curtas-metragens, que realizei de maneira autodidata. Esta foi uma das principais fontes de formação do audiovisual brasileiro, mas a exemplo de cinematografias de outros países, o formato do curta hoje é predominantemente praticado por escolas e universidades, sendo o curta um projeto final da formação do aluno. Acho que este modelo deve conviver com oportunidades para realizadores independentes realizarem seus filmes de curta-metragem fora do meio acadêmico, como acontece com os editais, eventuais concursos ou festivais que proporcionam esta oportunidade. O curta também deve ser considerado como formato final de expressão, e não apenas uma passagem ou caminho - cada vez existem mais janelas para que um realizador experiente realize e exiba seus curtas com continuidade, e isso deve ser incentivado e valorizado. (MAGALHÃES)

Assim entendo que a escola de animação brasileira sonhada pelos entrevistados, deveria ser baseada na produção de curta metragem, ter um conteúdo abrangente,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

tanto técnico como teórico, dar possibilidades do iniciante aprender com os melhores profissionais e equipamentos e também dar suporte para a produção de curtas metragens autorais e experimentais e para o aperfeiçoamento de profissionais de animação. Importante que essa estrutura seja descentralizada e atinja os vários cantos do país.

Como será visto em *Políticas públicas*[90], ainda está longe o momento em que o animador brasileiro terá a sua disposição um centro de excelência, equipado com os melhores equipamentos e com um corpo de técnicos e cineastas de alto nível. As ações de revitalização do CTAv são bastante tímidas se comparadas aos sonhos dos animadores brasileiros. É também preocupante a falta de uma política consistente de apoio ao curta metragem de animação, principal revelador e formador de profissionais da área. Não existe atualmente editais suficientes para atender à demanda dos animadores curtametragistas. É clara a aposta de todas as fichas na industrialização, o fomento às séries e ampliação do AnimaTV.

4.2 A técnica

A animação pode ser produzida em diversas técnicas, é fundamental para o resultado final da obra, a opção técnica do animador. Os meios de produção mudaram do analógico para o digital. Essa mudança tem reflexos positivos e negativos na atual produção brasileira. Se no passado era mais difícil produzir, hoje existe, pelo menos na produção mais industrial, uma tendência à uma standartização das técnicas e modos de produção. Uma preocupação do pesquisador é o possível abandono das técnicas tradicionais (animação quadro-a-quadro em papel) em favor das técnicas digitais de animação (animação com vetor, recorte digital e 3D), o que no meu entendimento, favoreceria a um empobrecimento da animação. Por outro lado, os meios digitais ampliaram o volume de produção, pois desoneraram o processo de animação e democratizaram os meios de produção.

Todos os entrevistados vêem com bons olhos a utilização de recursos digitais na produção de animação. Porém ainda acreditam na importância da animação quadro-a-quadro em papel como técnica de trabalho. Magalhães aponta para uma nova dimensão da animação tradicional, combinada aos recursos digitais:

> Acho super importante. Ela tem ganho uma nova dimensão, tenho visto coisas muito interessantes de misturas do tradicional com o digital, que é super rico. Tem muita coisa para explorar, porque o digital ajuda muito a otimizar o trabalho do animador, libera o animador artesanal de algumas preocupações. Na

[90] Ver item *4.4 Políticas públicas*, p.139.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> época que a gente era obrigado a lidar com elas, eram muito estressantes. Você ter que acertar, você não poder gastar o negativo, ter que refilmar tudo de novo se tivesse algum erro, passar a limpo o traço, um trabalho demorado, no qual você perdia o fluxo da animação. Hoje em dia é possível fazer animação artesanal de um jeito muito mais solto e ao mesmo tempo sob controle, por causa da finalização digital. (MAGALHÃES)

Rosaria também pensa ser importante a técnica quadro-a-quadro sobre papel:

> Lógico que é! Primeiro porque não dá pra desenhar na *tablet*![91] (risos) A "Galera" [sic] que começou com isso, que fazia isso e que estudou a vida inteira [técnica tradicional] ainda está aí! Ainda está no mercado, ainda tem muita coisa para passar. Eu ainda quero trabalhar com eles. O papel é um pouco isso, é trazer a "galera" [sic], trazer o que eles já aprenderam e ir à frente a partir disso. E também como resultado, é diferente. Falam que é possível fazer tudo no digital hoje, mas desenhar no papel, é como tocar violão, isso não é um fetiche, aqui ainda "rola" [sic] de desenhar no papel, quando criança desenhamos no papel, não tem como acabar com isso. Não vai cair não, espero que não. (risos)
> (ROSARIA)

Squarisi demonstra na prática, com a venda de mesas de luz no Brasil, que a técnica de animação quadro-a-quadro em papel ainda é usada, não apenas como técnica autoral, mas também no mercado:

> Tem uma leitura que percebo nisso, vejo pelas encomendas que o Wilson recebe, tem encomendas de Rondônia, de Pelotas, no Brasil inteiro. Uma coisa importante é que se está desenhando em papel, quem comprou uma caixa de luz, vai desenhar em papel. No Brasil todo está se produzindo muito, cada vez mais, de lugares inimagináveis, as vezes chegam pedidos de 40 mesas! 30! Para escolas. E estão investindo em papel, o que rebate um pouco essa coisa de dizer, de que agora para frente é só *tablet*, quem não for digital não vai conseguir produzir! É mentira! Não é só a gente, o Haroldo Guimarães [GHN, estúdio que forma animadores

[91] As mesas digitalizadoras no Brasil são conhecidas informalmente como *Tablets*. O fabricante que goza de maior popularidade entre os usuários e profissionais de animação é a japonesa *Wacom*. Consiste em um conjunto de dispositivos em forma de prancheta e caneta, que substituem o uso de papel e caneta/lápis ao desenhar. O movimento que o usuário realiza com a caneta na prancheta é digitalizado em tempo real na tela do computador.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> para trabalhar no mercado e faz trabalho de intervalação para Disney e outros estúdios], nosso colega, que começou lá no Núcleo, ele fez o último filme da Disney aqui em São Paulo, ele ia ao aeroporto buscar carrinhos e carrinhos de papel, que vinham da Disney, para dar continuidade ao trabalho, (risos) percebemos isso, o papel ainda tem uma vida muito longa.
> (SQUARISI)

Avelar vê os recursos digitais com bons olhos, mas acredita na importância da animação feita no papel e vê diferentemente a experiência de trabalho no meio digital ao analógico:

> Acho importante o papel e o lápis, acho importante termos uma relação com o que fazemos, que não seja só virtual. O mundo das idéias é sensacional e sem ele não materializamos nada. Porém, existe uma necessidade do físico, da matéria. Eu sei que o acetato dava um trabalho infernal, ainda bem que arranjamos uma técnica mais prática (risos), mas a experiência do digital é muito inferior à experiência de se pintar um desenho à mão. Digo isso à experiência sensorial do animador, pintar um desenho no computador é muito inferior ao se pintar direto no acetato, por mais desagradável que isso possa ser, muitas vezes por causa do cheiro da tinta, por causa do cheiro da acetona, para limpar o acetato, ou entrar em um programa de edição por mais prático que ele seja, a experiência sensorial é muito inferior a de entrar em uma sala com uma *Oxberry* instalada e operar aquele equipamento. É uma experiência diferente!
> (AVELAR)

Leite acredita que a animação em papel ainda possui sutilezas que a técnica digital não consegue atingir:

> ... mas eu acho que se compararmos um trabalho todo feito na *tablet* e no *photoshop* e compararmos com uma trabalho todo feito à mão, a mão ainda tem o seu gracejo. Porque a mão aceita uma coisa que o computador não aceita, que é o erro. A possibilidade do erro, o cinema perdeu muito disso, a possibilidade de errar. [...] A grande possibilidade do erro! O 2D tem a possibilidade do erro, se vê a linha torta, alguma coisa que saiu errado, gosto de usar esse erro como uma força estética.
> (LEITE)

Mesmo que utilizem as ferramentas digitais, os entrevistados vêem o trabalho manual com carinho, pensam ser importante desenhar e animar no papel. Nessa mesma direção, Lazarette afirma:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> O computador é um sofisticador, mas você vai ter o seu trabalho, seu empenho. Não se aprende a andar em uma esteira, se aprende a andar por necessidade, pela própria natureza humana, mesma coisa com o desenho. Se desenha porque é inerente a você. (LAZARETTE)

Avelar acredita que é papel do animador trazer para o meio digital a organicidade do trabalho à mão, que as empresas fabricantes de programas precisam atender essa necessidade de materialidade ao animador. Também defende o uso dos conhecimentos da animação tradicional, aplicados aos programas digitais, afim de quebrar a dureza do resultado final das animações:

> Estamos agora em um momento interessante, os meios de produção digital, em princípio endureceram o visual, porque o próprio desenho clássico, deixou de lado o acetato e começou a ser digitalizado. Continua se desenhando à mão, mas se digitaliza esse desenho. Essa digitalização a princípio era dura, perdia-se muito o traço do desenhista, ficava um traço digital. A princípio, parecia que ia derrubar o orgânico. À medida que o digital foi avançando, ele começa a imitar cada vez mais o orgânico. Por exemplo, as *tablets* tem hoje um traço cada vez mais parecido com o traço à lápis. Então às vezes se está desenhando em uma *tablet*, com o desconforto de se estar desenhando em um plástico, não é confortável para um artista, a ponta de plástico da caneta sobre a prancha de plástico, não é definitivamente natural e nem confortável. Acredito que o artista sente a necessidade da organicidade, ele precisa da sensação da ponta do lápis arrastando no papel. Acredito que a tecnologia tende a suprir isso, criando superfícies mais ásperas, tentando simular o efeito, o que acho desagradável até hoje! Apesar de ter me adaptado. [...] Quer dizer, de certa forma a tecnologia está entendendo que o legal é ser orgânico. Então ela está tentando imitar ao máximo o orgânico. No caso do *Toon Boom* ou do *Flash*, que usamos hoje, e que é muito digital, aplicamos aquelas regras da animação tradicional, para reverter isso, acaba não ficando tão duro. Esse é o papel do animador mesmo. Forçar os limites da tecnologia e pedir ao mercado, pois o mercado precisa atender o animador.
> (AVELAR)

No entanto acredito que essa organicidade procurada, é aplicada somente ao resultado final do trabalho. Uma espécie de simulacro das técnicas artesanais, parece que foi feito à mão, mas não o é. O curioso é que o trabalho nas *tablets* continua diferente do trabalho no papel, apenas o resultado final dos dois é que os aproxima. É interessante

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

que ainda se compra mesas de luz no país, Squarisi afirma que escolas ainda compram as mesas fabricadas pelo Núcleo. Isso sem contar, que muitos profissionais ou amadores, fabricam suas próprias mesas, com seus próprios recursos. Porém a produção de série é toda baseada em vetor ou recorte digital.[92] Nesses estúdios não existem mesas de luz ou papel, tudo é feito direto na *tablet*. Porém, o conhecimento adquirido com a técnica tradicional é aproveitado nos desenhos chave, trabalho que é feito por animadores ou diretores de animação formados na técnica tradicional. Quanto à produção autoral, os meios digitais trouxeram mais possibilidades para o artista, podendo esse misturar os meios e as diferentes técnicas com mais facilidade.

Outra comparação feita pelos entrevistados em relação as técnicas digitais e a animação tradicional, são as diferenças entre a animação feita em 2D e as técnicas de computação gráfica em três dimensões, o popular 3D. Leite acredita que a animação brasileira ainda não atingiu excelência na produção em 3D, que o nível técnico das animação feitas em 2D no Brasil ainda é muito superior:

> Uma coisa que eu tento enxergar, que faço esforço para enxergar nessa produção, é o seguinte: O desenvolvimento da animação 3D. Eu tento analisar com o maior distanciamento possível, a animação 3D computadorizada em relação ao trabalho manual. [...] A animação 3D no Brasil, acho que ainda está engatinhando, embora eu tenha apontado bons exemplos ("Historietas Assombradas, Para Crianças Malcriadas" e "Yansan"). O "Vida Maria", do Márcio Ramos, é um filme muito interessante, acho o roteiro sensacional, mas percebo alguns problemas na animação em 3D. Não sei se é norma, ou se é estética, mas quase todas as animações em 3D que vejo, os olhos são proporcionalmente ao rosto, muito maiores, personagens meio que, quase voando na tela. Tem o filme do Otto Guerra, "Nave Mãe", que é de 2004, dão a impressão que a animação em 3D ainda está engatinhando. Pensando no 3D, toda novidade é interessante por um lado, mas por outro lado, talvez, com o passar dos anos se mostre uma bobagem. Toda novidade desperta um interesse total, mas depois não consegue se manter.
> (LEITE)

Figura 93 - Historietas Assombradas, para Crianças Malcriadas.

Figura 94 - Vida Maria.

Figura 95 - Nave Mãe.

Avelar e Leite acreditam que o 3D rompe com a tradição da animação em 2D de subverter a realidade, de criar um mundo imaginário. Acreditam que o 3D fica refém da realidade:

> A animação tem uma mágica, que quanto mais deformado, quanto mais onírico, quanto mais

[92] Ver no item *4.3 A Viragem,* p.126.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> improvável, quanto mais imprevisível, (risos) a animação tem mais condições de abraçar. [...] O 3D para representar a realidade é maravilhoso, mas ele te dá a realidade, por outro lado, acho que o desenho feito à mão te dá o sonho. [...] o 3D mastiga demais para o espectador. Sei que isso é um recurso útil às vezes, mas não é meu preferido. Eu prefiro a animação que faz o espectador imaginar. E a animação clássica, mesmo quando é muito rebuscada, ela ainda assim, ela não é realidade, ela te força a imaginar. Isso é que faz parte da brincadeira!
> (AVELAR)

> O 3D tem muito que se desenvolver, uma crítica que eu faço à animação em 3D, é que ela tenta fugir ao máximo ao, vamos dizer assim, ao reino do 2D. Ela tenta se aproximar do *live action*, e o que o *live action* não consegue fazer, faz com a animação 3D. Com isso a abstração, a loucura, os limites da imaginação, acabaram sendo domesticados. Porque a animação que vemos, principalmente a norte-americana tem esse padrãozinho de tudo parecer com a realidade o máximo possível. Isso digladia um pouco com essa função vital da animação, que é fazer um caminho completamente o contrário disso. De ir pela irrealidade e não buscar a realidade. [...] E o 2D, acho que ainda vai existir muito tempo, porque o 2D se consegue através do gesto, do manual, captar toda a intenção do autor. É o que aproxima muito mais das artes plásticas, numa coisa muito mais sensorial, você vê o artista fazendo. Embora se você for questionar, na animação 3D, tem um "cara" [sic] atrás do computador também, com todos os seus sentimentos, mas o 3D, por si só, é uma técnica muito fria. É como se fosse criando em laboratório, *fake*, tentando ser o mais próximo do real possível.
> (LEITE)

Squarisi vê o uso do programa como problema da animação em 3D. Nesse tipo de produção, o programa é mais relevante que a atuação do artista:

> O que acontece muito com a coisa do *software* é que ele dirige muito a criação, a condução do filme. A maioria dos filmes que vejo em 3D, se percebe que é o programa que está determinando as coisas, o artista não está fazendo o que quer, ele está cedendo muito às facilidades.
> (SQUARISI)

Hoje a técnica em 3D tem um apelo muito grande com o público, os grandes lançamentos da indústria de animação são produzidos em 3D. É natural a crítica dos entrevistados ao 3D, todos trabalham e foram formados na animação 2D,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

seja ela digital ou feita à mão. Os entrevistados têm uma visão de dentro da técnica e não se deixam seduzir, como o público não especializado, à pirotecnia dos filmes produzidos em 3D. Avelar alerta que, com o passar dos anos, o público também começará a perceber o 3D apenas como mais uma técnica e a dar valor não ao processo de animação utilizado pelo filme, mas sim na obra como um todo. Avelar critica a monotonia e repetição dos filmes em 3D lançados pelos grandes estúdios norte-americanos:

> Quando se tem muita grana, como vemos nos filmes comerciais americanos, chega a dar tédio. É tão previsível, tem tanta repetição de fórmulas, e mesmo com dinheiro, são tão tediosos. Ninguém precisa tirar nada da cartola! Nós temos a grana, nós temos a técnica, vamos repetir! [produção norte-america em 3D] Não sai nada novo! Nos últimos dez anos não se consegue pinçar muita coisa nova. Muita coisa tecnicamente nota dez, estamos em um momento de técnica a mil! Isso tende a se esgotar, até porque esse tédio que estou sentindo, talvez o público comum comece a sentir também. Estamos falando como cineastas, isso nos entedia mais cedo, porque vemos os filmes codificando-os. Espero que se tenda a um retorno em direção ao roteiro, em direção a originalidade, pois estão gastando tubos de dinheiro em filmes que nada acrescentam.
> (AVELAR)

Portanto a técnica tradicional é vista como essencial aos entrevistados para se produzir uma boa animação. Mesmo produzindo animação utilizando recursos e técnicas digitais, como a animação vetorial ou o recorte digital ou o 3D, é o conhecimento adquirido no trabalho com a técnica tradicional que permite atingir resultados satisfatórios, mais orgânicos. O 3D é visto com desconfiança pelos entrevistados, já que as tentativas de simulação de realidade vão de encontro às características da animação em 2D, que é baseada na invenção, na criação de um mundo à parte da realidade. O Encanto da animação em 2D está no fato de que são desenhos se movendo, não coisas reais, ou que parecem reais. No entanto, seja uma produção em 3D ou em 2D o animador não deve se contentar em apenas repetir movimentos ou formas padronizadas.

Como já disse Avelar, é preciso que o animador traga a organicidade do trabalho artesanal para o digital, ou como afirma Leite, trazer a possibilidade do erro para o trabalho. Isso se traduz em diversidade de estilos e formas. Também como vimos em *A mão e a máquina*[93], é necessário ao animador, ter uma relação ativa ao programa, desafiar os limites do computador e não abdicar seu toque pessoal às facilidades e padrões pré-estabelecidos.

[93] *3.2 A mão e a máquina*, p.70.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

4.3 A Viragem

Acredito que o Brasil vive uma fase de mudança no campo da animação. Em relação ao que chamo de viragem, hoje o volume de produção é muito maior do que no passado. Antes a base de produção de animação estava formatada para atender a demanda publicitária, pequenas peças institucionais e o curta metragem autoral ou experimental. Geralmente as produções eram organizadas por pequenas equipes de trabalho, ou animadores solitários.

Hoje existe um mercado muito maior a ser explorado: as séries de animação para televisão. Os estúdios de animação no Brasil estão se estruturando e se especializando na produção de séries. Com uma divisão de trabalho muito rigorosa, métodos rígidos de produção, equipes maiores, trabalhando em produções que levam um, dois anos para se realizarem e orçamentos superiores que as das produções do passado.

Importante destacar que essa mudança de escala de produção, tem base no sonho do animador brasileiro de desenvolver uma obra própria. Esse movimento é que estruturou o alicerce do que os estúdios estão produzindo no momento. Magalhães afirma:

> Acho que estamos em um caminho sem volta, acho que uma coisa muito boa que se estabeleceu, foi a valorização do conteúdo feito aqui. Os estúdios terem os seus roteiros, os seus personagens, o seu próprio filme. Tínhamos muito, uma mentalidade nos anos 80 e antes, da animação prestando serviços para a propaganda, para a televisão. Pessoas que não eram da área de animação, pessoas que não tinham experiência da prática da animação é que geravam as idéias, os roteiros, ou então pessoas vindas de fora. O brasileiro, a animação brasileira sempre teve uma forte teimosia, uma vontade de produzir coisas próprias. [...] Mas pouco a pouco foi predominando essa vontade de criar conteúdo, e isso está emergindo, estamos vendo surgir histórias, personagens, linguagens criadas aqui e que estão ganhando espaço no mercado.
> (MAGALHÃES)

Continuando, Magalhães destaca o momento "chave" que passa a animação nacional, o que chamo de "viragem". Para Magalhães o mercado não e hegemônico, mas sinal de que a produção brasileira está alcançando uma maturidade:

> Não acho que o mercado é predominante, mas o mercado é um ótimo sinal de que a coisa está acontecendo. Quando existe alguém comprando uma idéia e veiculando, é sinal que tem mais de onde veio isso. Então acho que tudo isso está se movimentando. Houve incentivos que não foram assim tão

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> expressivos, mas que foram estratégicos, aconteceram em um momento chave. Acredito que as pessoas têm uma consciência disso.
> (MAGALHÃES)

A mudança da matriz tecnológica, a chegada dos equipamentos digitais de produção, propiciaram a desoneração da produção e a possibilidade de democratização dos meios de produção. Hoje mais filmes são produzidos, mais pessoas estão trabalhando e a germinal indústria de animação brasileira vai atingindo espaços antes, quase exclusivamente reservados para produções estrangeiras. Além da Rede Brasil, a Rede Globo e a *Discovery Kids*, também exibem produções dos estúdios nacionais. Isso tudo gera um orgulho no animador brasileiro. Participar do momento de conquista da televisão pelo produto nacional é gratificante. No entanto, os desdobramentos desse momento de mudança, não são apenas positivos. A produção industrial pode representar também, standartização das técnicas, monotonia estética e repetição de modelos pré-estabelecidos e consagrados pela própria indústria.

O Brasil começa a dar seus primeiros passos em direção a uma estruturação e consolidação da indústria de animação. É um longo caminho, e existem muitos desafios a serem vencidos. Nesse sentido Humberto Avelar alerta:

> Existe o perigo da estandardização e temos que estar atentos. Está na mão dos artistas não permitir essa estandardização. Existe o perigo, claro! Porque queremos competir, queremos entrar em um mercado, que já tem estabelecido um formato. Queremos ser competitivos, logo aprendemos a fazer o formato estabelecido e começamos a imitar esse formato. [...] Os desenhos, estão de um modo geral, muito parecidos. Isso é um fato. O design de animação nos últimos anos ficou muito repetitivo, isso é visível nos canais de animação. Existe um certo medo de se inventar coisas novas, em função de: _"O mercado é assim." Então na animação brasileira, que está crescendo, eu vejo muito isso: _"Vamos imitar! Vamos fazer o melhor do que já existe!" Isso é um perigo enorme! O artista tem tomar muito cuidado com isso, porque é uma cilada "facinha, facinha" [sic] de se cair. [...] Vamos fazer um *Bob Esponja*? Vamos fazer um Bob genérico? Às vezes o mercado vai para o genérico: *Digimon*, *Pokémon*, você sente aquela coisa de mercado, de genérico, que não é legal.
> (AVELAR)

Figura 96 - Digimon.

Figura 97 - Pokémon.

Marcos Magalhães também vê perigo na standartização da produção voltada para a indústria, mas acredita que dentro desse formato, também existe espaço para o trabalho de qualidade. E que hoje é muito importante

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

a animação brasileira estar ocupando um espaço que antes era fechado a ela: a televisão (série televisiva).

> No entanto o mercado vai ser sempre meio óbvio, vejo coisas acontecendo no mercado realmente muito ruins. (risos) ... (pausa longa) O mercado está se adaptando, as tevês procuraram animações brasileiras com conteúdo bem melhor do que atualmente as televisões se dispunham a produzir ou comprar. Acho que teve uma evolução boa nisso, agora continua tendo muita porcaria que consegue lugar no mercado por acaso, mas temos que acreditar que acontece o oposto também.
> (MAGALHÃES)

Nesse cenário, a produção industrial, começa a dominar a cena, a produção de curtas, a experimentação e a diversidade é relegada a um segundo plano. É uma situação paradoxal, pois foi dessa mesma produção, agora negligenciada: experimentação e diversidade, que se originou a possibilidade de se estruturar esse embrião de indústria. Novamente Avelar afirma:

> Queremos entrar no mercado, então vamos aprender a fazer bem, aquilo que os outros já fazem bem. Vamos simplesmente entrar no clube e colocar toda a força nisso! Acho isso uma cilada. Temos que manter em paralelo a produção criativa, experimental, de curta metragem, porque isso vai alimentar o outro lado. Uma coisa alimenta a outra.
> (AVELAR)

Squarisi complementa o pensamento de Avelar, acredita que o trabalho experimental poderia ser melhor aproveitado na indústria brasileira:

> Poderia ser muito mais, pela própria característica da produção comercial, que arrisca pouco. Preferem fazer o que já está dando certo, o que já está comprovado. O que não invalida a produção experimental, quanto mais se experimenta, vai se vendo que aquilo dá certo, e se usa aquilo também na produção comercial. Mas isso é em tese, pois na pratica vemos quase que um padrão, raramente se sai um milímetro do padrão.
> (SQUARISI)

Já Rosaria vê de outra forma a relação entre o trabalho autoral e a indústria. Acredita que ao absorver profissionais formados no curta, na experimentação, essa experiência é transferida, naturalmente para a indústria, pelas mãos dos profissionais:

> Com certeza. Não sei se o trabalho todo de uma vez, mas a experiência que se tem fazendo uma coisa experimental e autoral é a experiência que se leva

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

para o trabalho comercial. Porque ainda é o nosso trabalho sincero, é um trabalho artístico, não tem como se desvincular uma experiência da outra. É bem significativa essa experiência [experimental] para o que se faz depois [mercado].
(ROSARIA)

Figura 98 - Menina da chuva.

É unânime a opinião dos entrevistados quanto a evolução e qualidade técnica das produções animadas brasileiras da atualidade. Todos concordam que o computador e as facilidades do meio digital, proporcionaram ao animador brasileiro a possibilidade de trabalhar mais rápido, com um custo menor, produzir mais obras e com recursos técnicos que possibilitam um trabalho de melhor qualidade: oportunidade de fazer teste de animação, de refazer cenas que não atingiram um nível satisfatório, o que antes era quase proibitivo.

Figura 99 - Tromba Trem.

Se pegarmos os filmes mais antigos, pela própria dificuldade, por exemplo, filmávamos uma cena em Campinas, tínhamos que comprar negativo em primeiro lugar, filmar. Às vezes era preciso alugar uma câmera, ir a São Paulo revelar, esperar dois ou três dias para ver o resultado. Uma coisinha que aparecesse e te desagradasse, iria custar tudo isso de novo, todo esse tempo, todo o custo financeiro. Então, com a facilidade da tecnologia, faz a animação melhor, pois se não gostei de alguma coisa, é mais fácil mudar, em uma hora ou duas, tenho aquilo refeito com um custo quase zero. Há um tempo atrás tudo isso era caríssimo. Era muito comum ver filmes com brilho no acetato, dá pra entender, às vezes o "cara" [sic] tinha que lavar o acetato e aproveitar acetato usado, então a tecnologia ajudou muito na qualidade dos filmes, pois tudo isso encarecia muito a produção, hoje isso vem melhorando. E também se tem muito mais informação hoje, tem muito mais facilidade de se obter informação.
(SQUARISI)

Rosaria acredita numa melhora global, não só tecnológica:

Mas o mercado amadureceu, a "grana"[sic] amadureceu também, de onde vem a "grana"[sic]. Foi bom em todos os sentidos, quanto mais gente trabalha, mais visões diferentes temos, existem mais diretores hoje em dia e mais possibilidades de se fazer. Foi ótimo, com certeza melhorou muito, se vê filmes incríveis! O "cara" [sic] fez com muito menos dinheiro que se fazia antigamente, porque antes tinha que ter acetato e um monte de coisas, o "cara" fez em casa, hoje o "cara"[sic] tem tudo para fazer. Tem tudo! É só ter talento e dá para fazer! É viável.
(ROSARIA)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Leite também vê um salto de qualidade nos curtas de animação:

> Vejo uma melhora muito clara, muito estridente. Dos trabalhos que vi no MUMIA, tem muitos trabalhos brasileiros em nível de excelência igual a trabalhos de qualquer lugar do mundo. Lá fora se têm um super equipamento e aqui, terceiro mundo, lutando contra tudo, se consegue fazer coisas muito interessantes. Tem muita gente, muito interessante, a animação brasileira está cada vez mais se desenvolvendo, novas pessoas surgindo, essa geração mais nova, que já nasceu com o *youtube*, está vindo com força total, com mil idéias, o que antes era impossível fazer, hoje é fácil fazer.
> (LEITE)

Figura 100 - De Janela Para o cinema.

No entanto, apesar de falar em uma nova geração, quando cita trabalhos de qualidade, Leite aponta para curtas de realizadores mais experientes:

> Se pegarmos qualitativamente, fazer um recorte da produção dos anos 2000, se agruparmos a produção de 2001 até hoje, tem muita animação boa. Eu posso citar de cabeça para você, vamos começar em 2000: *De Janela Para o Cinema*, do Quiá Rodrigues, *Almas Em Chamas*, do Arnaldo Galvão, *Os Irmãos Willians*, do Ricardo Dantas, *Historietas Assombradas, Para Crianças Malcriadas*, do Victor-Hugo Borges, *Yansan*, do Carlos Eduardo Nogueira, *Tyger*, do Guilherme Marcondes, *Passo*, do Alê Abreu, *O Divino, De Repente*, do Fábio Yamaji é um grande exemplo, a produção está boa.
> (LEITE)

Figura 101 - Almas em Chamas.

Magalhães também vê evolução, e vai além da técnica de animação, acredita que a cadeia produtiva evoluiu paralelamente e outros elos da produção, como o roteiro, por exemplo também estão melhorando.

> Evoluiu muito. Evoluiu com certeza! Hoje temos animadores fantásticos e começa a se ver roteiristas, o que é fundamental, já se começa a ver pessoas se especializando em escrever histórias para a animação. A curva da qualidade é ascendente, não tenho dúvidas.
> (MAGALHÃES)

Figura 102 - Passo.

Porém Leite e Lazarette não enxergam da mesma maneira. Para eles os roteiros são o ponto fraco da nova produção brasileira. Acreditam que ao focar no mercado, os roteiros tem perdido em inventividade e arte. Leite diz:

Figura 103 - O Divino De Repente.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> Eu vejo que o cinema Brasileiro em si, não só o cinema de animação, fica querendo buscar mercado, ser comercial e acaba deixando as outras coisas de lado. Fazem um roteiro muito chinfrim, [...] Temos que pensar em outras formas de atingir esse objetivo [mercado], não sei como, não tenho bola de cristal, mas acho que é um erro desse pessoal todo de mercado o que estão fazendo.
> (LEITE)

Ao falar em indústria da animação, é necessário aprofundar nos métodos de trabalho adotados na produção de desenhos animados. E para tal, é preciso, de uma forma ou de outra, relacionar a produção nacional com estruturas de estilos consagradas na produção industrial, como a divisão taylorista do processo de animação e os doze princípios de animação de Walt Disney. Os doze princípios são modelos estéticos de construção do movimento e design de personagens desenvolvidos pelos estúdios *Disney* para realçar uma animação mais naturalista.

Os entrevistados de uma maneira geral acreditam em uma animação mais livre e rejeitam a adoção sistemática dos princípios. Avelar por outro lado, também destaca a necessidade de se aprender os princípios no trabalho industrial:

> Acho que é importante que os doze princípios sejam aplicados da seguinte forma: Quando se trabalha sozinho, quando é um trabalho autoral, tem-se a liberdade de se fazer o que quiser. Se o animador quiser esquecer os doze princípios, ele tem essa liberdade. Quando se é autor e se está simplesmente criando, não há necessidade e nem é muito saudável se ter muitas regras a seguir. Tem que se saber separar uma coisa da outra. Agora quando se entra em um sistema um pouco mais industrial, não é que se tenha 300 pessoas animando um filme, às vezes são meia dúzia de pessoas trabalhando e essa meia dúzia precisa falar a mesma linguagem, se precisa ter unidade no filme. Nesse caso os doze princípios começam a estabelecer regras para que se comunique o movimento que se quer realizar. Se trabalharmos seguindo à risca os doze princípios, isso vai dar um resultado, é técnica! A mesma técnica outras pessoas podem aprender, podem trabalhar juntas. Porque se cada animador faz a sua própria técnica, não tem problema, mas não se pode montar uma equipe assim, um filme com unidade. [...] Na realidade as pessoas entram no mercado e vão atrás do que elas precisam aprender. [...] Muitas vezes, não tem saída (risos), aprenda os doze princípios, porque serão úteis, simplesmente por um fator de praticidade. [...] Mas algumas vezes um animador chega com uma linguagem que quebra as regras e fica muito bom. Mas isso é tão pessoal, que é até difícil ele passar isso

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> para outros, para que outros animadores o imitem. (AVELAR)

Rosaria em um primeiro momento não vê influências dos 12 princípios no seu trabalho, porém posteriormente, afirma ter influência deles:

> Zero! (risos) Verdade! (risos) Porque eu comecei muito livre, comecei de brincadeira, nem sabia se eu ia trabalhar, não escolhi muito isso, foi tudo muito de repente. [...] Os princípios me influenciam naturalmente, as coisas vêm quando eu preciso. Não sei de verdade o peso que isso tem no meu método. Qual o resultado que eu espero, também acho isso bem bagunçado.
> (ROSARIA)

Aqui fica claro a diferença entre o trabalho autoral de Rosaria e o que ela exerce dentro do estúdio como animadora chave, na produção de séries:

> Eu tenho uma maneira minha de trabalhar, de produzir, (pausa) eu tenho um pouco de dificuldade de trabalhar em grupo, por vários motivos, tanto de convivência como da maneira que eu trabalho. Primeiro que eu não faço *storyboard*, meu trabalho é super desorganizado, eu faço tudo ao contrário, eu faço tudo do jeito que vem na minha cabeça, "faço barulho pra caramba" [sic], minha maneira de trabalhar é muito desorganizada. Claro que isso tudo, digo do meu trabalho autoral.
> (ROSARIA)

Leite, e Squarisi pensam ser importante saber os 12 princípios, para se poder subverte-los:

> (risos) Não penso nos doze princípios, embora saiba sobre eles e sei que são muito importantes, mas acho mais importante ainda é ter a possibilidade de driblar esses doze princípios.
> (LEITE)

> O animador pode até conhecer esses doze princípios, mas tomar cuidado para não se amarrar a isso. Nem os do Disney, nem os do MacLaren, nem os de ninguém! O "cara" [sic] ter a sua liberdade. [...] Então essas regras, esses princípios tem que ser vistos com filtros, tem coisas que vão até te ajudar. Claro se você souber filtrar, até onde vale, até onde não vale. [...] Tem o Richard Wiliams [autor de *The Animator´s Survival Kit* (2001)] que tem uma animação atrelada ao Disney, ele tem um livro que é acadêmico de animação, de repente ele fala uma frase que destrói

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> com todo o livro: _"*Conheça a regra para poder burlá-las, pois isso é que vai fazer a diferença!*"
> (SQUARISI)

Magalhães acredita que os doze princípios são apenas regras ou truques para se conseguir uma animação mais naturalista. Pensa que o pensamento de MacLaren é mais preciso e abrangente quanto a construção do movimento. E vê qualidade no desenho mau animado também:

> Eu acho que os doze princípios é uma estética da Disney, ou melhor, dos estúdios Disney. Eu acho que o MacLaren resume de uma forma muito mais elegante, falando apenas das leis da física: movimento constante, aceleração e desaceleração, que se repete, as duas são a mesma coisa, só que em sentidos inversos, pausa e movimento irregular. Combinando isso, você dá a expressão que você quiser. [...] É claro que tem alguns truques, nos doze princípios, que ajudam você fazer a coisa ficar mais teatral, mais cartum, mas você não precisa chamar daqueles nomes, usar aquela nomenclatura, são variações básicas das leis da física. [...] Acho que o interessante é quando o animador consegue criar um outro universo. Que nem precise depender das leis da física que nós conhecemos e comunicar alguma coisa.[...] Movimentos cortados, as vezes o movimento rude, ele tem uma função, o personagem mau animado ele comunica muito, ele fala bem da personalidade dele. A animação se enriquece muito, quando se liberta desses princípios como uma coisa obrigatória. (MAGALHÃES)

Figura 104 - Desenho de MacLaren.

Concluindo, Lazarette usa de ironia ao falar de regras e princípios na animação:

> Nós conhecemos bem os cinco mandamentos da animação! (risos) O primeiro deles é:_"Não mangarás!" [sic] (risos) O segundo é: _"Não cobiçarás a produtora do próximo!" E por aí vai... Eu não sou um bom legislador, Moisés criou dez, o Disney foi melhor ainda, criou doze, eu fico no cinco mesmo. (risos)
> (LAZARETTE)

Figura 105 - Sequência animada, Estúdios Disney.

Os doze princípios foram aplicados não somente nas produções Disney, influenciaram outros animadores e escolas de animação. Ainda hoje é muito usado, mas também contestado. Penso ser muito mais interessante uma animação livre de sistemas de movimento ou estéticos, no entanto ainda se vê, nos trabalhos comerciais e na indústria a influência dos 12 princípios de Disney.

Ignorando ou não os princípios, a indústria se organiza em torno da divisão do trabalho, e no Brasil não é diferente. A sistematização de equipes divididas por animadores chave e intervaladores, desenvolvida a exaustão por Disney,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

é ainda utilizada com modificações e adaptações aos novos modelos de produção digital.

Nesse ponto tem-se uma visão divergente sobre o caráter da recente indústria nacional. Alguns destacam que no Brasil, os estúdios estão desenvolvendo seus próprios métodos, outros acham que são apenas repetições de modelos importados da América do Norte, Europa ou Japão.

É interessante observar que os estúdios brasileiros têm contratado animadores experientes em animação tradicional em papel e animação total (*full*) para dirigir produções feitas em vetor ou recorte digital. Nesse modelo de produção, o processo de animação não é feito integralmente. Existe o design de personagem (que define as formas dos personagens), o design de *rigging* (que vai dividir o corpo do personagem, criar as conexões móveis entre as partes do corpo e montar uma biblioteca de cabeças, mãos, braços, troncos e etc), o animador chefe (que vai definir as poses chave) e o intervalador, que vai utilizar esse esqueleto previamente estruturado e de acordo com as posições e instruções do animador principal, montar os intervalos.

Esse modelo se formou pela necessidade de se adequar o orçamento disponível ao projeto a ser executado. Segundo os entrevistados, tal modelo impede a adoção da animação feita quadro-a-quadro e obriga os estúdios a utilização dos programas vetoriais e de recorte digital. Avelar participou do concurso de pilotos de série, do programa AnimaTV. Seu piloto de série, foi produzido na técnica tradicional e por isso inviabilizado. Rosaria que trabalhou em uma das duas produções vencedoras do AnimaTV, *Tromba Trem*, também acredita que é inviável se produzir animação tradicional, dentro da realidade dos estúdios brasileiros, mas não se diz frustrada por isso:

> Eu não estou tão frustrada não! Acho que a única maneira de viabilizar mesmo a produção é fazendo em *Flash*, porque não tem "grana" [sic] para fazer tudo no papel do jeito que eu gostaria, mas vou gostar de fazer. Vai ser bom! [...] A técnica tradicional, não vou dizer que seja ineficiente, mas não é tão barato, tão rápido quanto a digital. Mas é outro resultado, é uma opção que o animador tem que ter. É preciso ter essa opção, não se pode fechar só porque demora muito e custa mais caro. É uma outra opção, é mais caro, mas o resultado ainda é diferente do digital. Eu espero que um não prejudique o outro, as vezes eu me sinto prejudicada, acho que o animador se sente prejudicado, porque os prazos dos editais, de série inclusive e da "grana" [sic] que eles têm, sempre é muito reduzido. Te impossibilita muito de fazer tudo no papel.
> (ROSARIA)

Nesse sistema, o intervalador monta as poses, não as desenha. Nas produções com animação quadro-a-aquadro

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

em papel, onde o sistema de animação é dividido entre animador chefe e intervalador, esse último, mesmo fazendo um trabalho complementar ao do primeiro, sabe animar e desenhar as poses que precisa para atingir as extremidades do movimento. O processo de animação digital, realizada por bibliotecas de personagens (recorte digital ou *cut out*) produz uma animação muito dura. É preciso o conhecimento das técnicas tradicionais para definir os desenhos chave e o conhecimento dos recursos técnicos da animação total para humanizar a animação digital, usando ou não os doze princípios, os animadores chefes precisam saber animação total! São eles os diretores e animadores principais dos estúdios brasileiros. Como por exemplo Rosaria e Avelar. A nova geração de intervaladores digitais não tem espaço de criação e experimentação dentro dos estúdios, seguem um cronograma pesado de trabalho e a cartilha da empresa.

> É o seguinte: agora a produção é muito mais rápida mesmo. Então o pessoal que entra, já entra tendo que produzir mesmo! O tempo do papel era maior, se tinha aquele momento em que se desenhava o personagem, que era uma coisa mais tranqüila, eu sentia assim. O pessoal que chega agora já é recorte, já tem que ir pegando, já tem que ir... (ruído de irritação). Tem um tempo diferente para aprender também, tem que ser mais rápido, é digital, tudo tem que ser mais rápido! Ninguém tem muito interesse, por exemplo: eram 40 pessoas na produção, e eu fazia os desenhos chaves, e a "galera" [sic] só pegava e finalizava por cima. Isso, acho que atrasa um pouco o aprendizado deles. Eles não tem a chance de experimentar, a gente experimentou mais. Quando eu comecei era tudo muito novo, eu fazia de um jeito, depois fazia tudo de outro. Hoje se tem sempre que fazer igual, é tudo padronizado demais, são equipes gigantes, ninguém tem um trabalho diferenciado, ninguém descobriu o seu próprio jeito de trabalhar, inclusive de organização. Por exemplo, o animador tem que pegar a cena que está lá para ele fazer, quando eu trabalhava na Campo4, até quando fazia animação para publicidade, todo mundo podia escolher a cena que ia fazer, pegar um personagem que tinha mais haver com o seu próprio traço, hoje agora isso não existe. O "cara" [sic] não tem nenhuma chance de seguir o tempo dele, não existe mais isso também, ninguém tem o seu tempo, todo o tempo é pago.
> (ROSARIA)

Acredito também, ser difícil um talento se sobressair em um trabalho tão formatado. Esse é o perigo que corre a nascente indústria brasileira de animação: ao germinar, matar seu próprio adubo - todos na indústria, produzindo pelos mesmos métodos, desviando recursos e material humano do curta, da experimentação e do autoral. Se assim

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

o for, acredito que a indústria brasileira não terá muito futuro. Porém não são só os recursos financeiros que empurram as produtoras de animação para esse modelo de produção. O que existe mesmo é falta de mão de obra especializada no país.

> ...não tem escola de animação aqui no Brasil[94], o estúdio tem que formar muito mais rápido o animador. É difícil de se forçar o desenho a quem não está acostumado. A técnica tradicional precisa de uma mão de obra mais qualificada, mais seleta. Assim, não se pode pegar um "cara" [sic] que só saiba animar, ele tem que saber desenhar para se formar a equipe de trabalho.
> (ROSARIA)

No entanto existe quem acredite que a escassez de recursos seja de alguma forma positiva. Avelar acredita que assim como no Japão, o Brasil pode tirar proveito da falta de recursos para desenvolver uma indústria criativa:

> Mas nem sempre a falta de grana é ruim. Em 1963, foi lançado o primeiro *Anime*, *Astro Boy*. Até então só se fazia curtas metragens autorais ou longas metragens de animação tradicional no Japão. Em função da Segunda Grande Guerra, naturalmente, o cinema ficou em uma situação difícil, era complicado fazer filmes. O Osamu Tezuka levou à frente a idéia de se fazer um seriado, para entrar na televisão. A televisão no Japão, inclusive só veiculava produto americano. Ele criou o *Astro Boy* e criou aquelas regras do *Anime*, que são agora usadas pelos americanos. Aqueles recursos de “risquinhos” passando atrás, imagens paradas, efeitos gráficos que se usam em diversos desenhos japoneses, aquela “pouca animação”, às vezes usando o humor. Isso tudo foi inventado em função da falta de recursos, de "grana"! [sic] E hoje o americano, que tem dinheiro, imita aquilo. E o japonês, que passou a ter dinheiro, começou a produzir muito, não abandonou aquilo, incorporou aquilo e só multiplicou. Quem sabe a falta de grana também não favoreça ao brasileiro, criar alguma coisa diferente. “Olha a sacação dos caras!” [sic]
> (AVELAR)

Figura 106 - Astro Boy.

Já Squarisi pensa estar tudo errado:

> A verba para se realizar uma produção é que se deve adaptar à obra e não o artista, que precisa adaptar sua obra ao padrão que a verba possibilita realizar.
> (SQUARISI)

[94] O assunto já foi tratado nesse capítulo, dentro do item *4.1 A Escola*, p. 108.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Surge aqui a questão sobre a "cara" da animação brasileira. Será que existe uma diferença entre a produção dos estúdios brasileiros em relação aos estrangeiros? Aqui houve uma clara divisão entre os entrevistados. Squarisi acredita que os estúdios brasileiros estão apenas imitando o que se faz no exterior:

> O fomento à animação comercial é uma coisa delicada. Porque se fomenta isso? Porque vai gerar uma indústria e emprego? Isso é importante sim, mas que indústria é essa? Se for para copiar as indústrias que já existem não faz sentido, vamos criar realmente uma coisa brasileira. Aproveitando a cultura brasileira, porque o que tenho visto dos colegas que estão produzindo, é que é preciso ter parcerias com outros países, para que a produção se viabilize. Mas existe muita interferência desses parceiros e a coisa começa como uma obra brasileira e vai se distorcendo no decorrer do processo. E se é um fomento estatal, deveria ser em uma coisa realmente nova e criativa. Começou a se definir que a animação comercial são as séries, então começou-se a investir em séries e abandonaram os outros investimentos, isso não é legal. Espero que se corrija isso.
> (SQUARISI)

Rosaria afirma que quem trabalha com papel, no modelo atual, é prejudicado, pois é imperativo que se trabalhe com o *Flash*. No entanto, também vê com bons olhos essa produção. Rosaria acredita que o estilo brasileiro passa pela forma que os animadores e estúdios nacionais utilizam os poucos recursos técnicos e financeiros que têm para produzir. Acredita que o modo como se utiliza o *Flash* no país, já caracteriza um estilo diferenciado, cabe destacar o papel do animador tradicional nesse modelo, pois é dele a responsabilidade de desenhar os quadros chave:

> Falamos muito sobre isso, o *Flash*, os programas vetoriais. Acho que aumentou muito a possibilidade de se fazer e estamos aproveitando essa oportunidade. Ninguém no mundo aproveita tão bem assim [animação vetorial], acho que é muito bem aproveitado aqui no Brasil. As animações em *Flash* estão cada vez mais bonitinhas, mais cuidadosas, a "galera" [sic] que trabalhou em papel está passando, entrando e trabalhando nas técnicas atuais que são mais viáveis.
> (ROSARIA)

Avelar acredita que se mantendo um volume satisfatório e constante de produção, com o passar do tempo, se definirá o estilo brasileiro de animação:

> No Brasil, temos que buscar personalidade, a animação brasileira ainda não tem. Porque isso não é uma coisa que se crie rapidamente, é criada aos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> poucos. Tem que ter um certo volume de produção, para se olhar de fora e perceber: _"Ôpa!" [sic] Está se delineando aqui um perfil! Como ainda não temos muito volume de produção, não tem cara.
> (AVELAR)

No entanto, trabalhando na serie de animação, *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, Avelar dá pistas onde o estilo brasileiro poderá se sobressair:

> A Fala. Isso é uma característica que pode nos diferenciar, não estava contando com isso, estava pensando em *timing*, em estilo, em desenho, mas de repente o falar é diferente. A maneira de falar as coisas, a maneira com que os personagens se relacionam, esse é o estilo da animação brasileira. Muitas vezes está todo mundo focado na técnica e é na fala que aparece o diferencial. [...]Em técnica, ainda estamos aprendendo a usar as técnicas de animação.
> (AVELAR)

Apesar de opiniões diversas sobre a produção comercial brasileira, tanto Avelar, quanto Squarisi, vislumbram o estilo brasileiro no aproveitamento das características da cultura brasileira. Já Magalhães não tem duvidas de que exista um estilo de animação brasileiro e o compara com campos onde a cultura brasileira tem destaque:

> É muito legal um certo orgulho brasileiro de que a animação, assim como aconteceu com a arquitetura, com o futebol, com a música, de acharmos que existe uma expressão brasileira na animação. E tem mesmo! A animação está em um momento de expansão.
> (MAGALHÃES)

Squarisi se mostra contrário a industrialização na animação brasileira, mas lembra que uma indústria forte pode ser positiva para a produção não comercial:

> Gosto de lembrar de um palestra que assisti do Koji Yamamura, há alguns anos atrás no Anima Mundi, ele é um animador marginal no Japão, faz uma animação fora da indústria. Ele tem muito menos dificuldade em exercitar sua animação marginal e experimental, porque no Japão existe uma indústria muito forte, ele está à sombra de uma indústria muito forte. Então, talvez seja legal se formar uma indústria forte, para que os marginais brasileiros, entre os quais nos incluímos, possam ter menos dificuldades na hora de produzir. Agora o Estado não pode só investir na indústria, deveria se encontrar uma forma de também se investir, incluindo leis de incentivo e captação de dinheiro no mercado, na animação criativa, não comercial. (SQUARISI)

Figura 107 - Tromba Trem. (AnimaTV)

Figura 108 - Carrapatos e Catapultas. (AnimaTV)

Figura 109 - Peixonauta.

Figura 110 - Sítio do Pica-Pau Amarelo.

Figura 111 - Meu Amigãozão. (107 a111, séries brasileiras em exibição),

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

O momento da animação brasileira é visto com muito otimismo por uns e criticamente por outros, no entanto, se percebe que existe uma mudança no campo da animação. O impacto que a recente produção de séries exerce na animação brasileira, aumentando o volume de produção, movendo recursos humanos e financeiros, influenciando no uso das técnicas e na formação de novos animadores é inegável. A viragem está em andamento, e são os animadores e produtores brasileiros que definirão o encaminhamento desse processo.

É difícil definir um estilo único para a animação brasileira, ao longo dos anos a produção de curtas foi muito diversificada.Também entendo que um país com as proporções continentais do Brasil, encerra dentro de seus limites territoriais, realidades e culturas diversas. Mesmo que se considere a concentração de produtoras e profissionais de animação nos grandes centros do país, preferivelmente no eixo Rio/São Paulo, deixando de fora produções realizadas em outras regiões, penso ser complicado afirmar que existe um padrão na produção nacional. Se essa diversidade for a "cara" da linguagem brasileira, podemos considerar, como Magalhães, que existe essa "cara" da animação nacional. Por outro lado, se verificarmos uma primazia, daqui para frente, de um modelo industrial, é possível que, com o passar dos anos, como diz Avelar, se configure um estilo ou "cara" da animação comercial feita no Brasil. Assim como ocorre com o produto Norte-Americano ou Japonês. Dentro dessa perspectiva a "cara" do Brasil será outra.

Uma animação industrial forte contribuirá para uma animação autoral forte? Ou a concentração nos esforços pró-indústria sufocará a diversidade do curta autoral brasileiro? São perguntas que só o tempo responderá.

4.4 Políticas públicas

Geralmente tem-se uma visão muito limitada da animação. Muitos a consideram um sub-gênero do cinema de filmagem ao vivo, um *hobby* excêntrico ou apenas uma arte menor, destinada ao entretenimento de crianças. Porém, os animadores em geral, tem uma visão mais aprofundada da animação. Consideram que para se entender o audiovisual, é preciso conhecer primeiramente a animação, pois além de ser técnica mãe do cinema, a animação é a base da indústria do audiovisual.

> É, temos consciência disso. Tenho certeza disso. Que a animação é a base mais profunda da linguagem audiovisual. Nós estamos falando em juntar "frames", de criar a própria ilusão do movimento. Essa criação pode ser feita a partir de qualquer material, o onírico, a imaginação, não precisa absolutamente estar ligada a

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> realidade. Mas nós entendemos que os filmes feitos usando a realidade, também estão usando a linguagem da animação. É uma variante. Quando falamos de animação, estamos falando de toda a linguagem audiovisual, desde a animação surrealista até o documentário mais realista possível. (MAGALHÃES, trecho de entrevista com o pesquisador em 05/11/2011)[95]

Leite considera que a animação é tratada com preconceito em campos como das artes plásticas e do cinema.

> Mas eu acho muito importante mostrar o que já foi feito, mostrar esse trabalho de colocar o cinema de animação em pé de igualdade com o cinema direto, porque a animação não perde em nada a ele, talvez em muitos aspectos, talvez até ganhe do cinema direto, por não ter limites, por não ter aquele físico do ator, da câmera. Então o cinema de animação pode ser até muito mais. Acho que existe um preconceito, em relação as pessoas, de achar a animação menor. É um preconceito muito generalizado. Até os próprios artistas plásticos concebem a animação como uma arte menor, o povo do cinema, de querer que o cinema de animação tenha um tratamento diferente do cinema direto. Essa discussão ainda existe. Muitas pessoas acham que o cinema de animação é apenas um *hobby*, que se fica brincando de fazer. Não conseguem ver esse alcance maior que tem o cinema de animação. Isso eu procuro mostrar através de alguns autores, que alçaram o cinema de animação ao status de arte. Mas até hoje não é! Se olharmos os livros de arte, por exemplo, Norman MacLaren não é citado. O Ladislaw Starewicz não está lá, animadores como a Lotte Reiniger, que fazia animação de recortes, não está lá! Existe um certo preconceito e talvez, voltando, acho que de toda a arte cinematográfica, o cinema de animação ainda é deixado de lado, como segundo plano. Ele é *underground* ao próprio sistema.
> (LEITE, trecho de entrevista com o pesquisador em 09/12/2011)

Figura 112 - Lotte Reiniger.

Figura 113 - Ladislaw Starewicz.

Magalhães acredita que a animação tem um poder muito grande, mas que no Brasil ainda não se compreende esse poder. A visão que os animadores têm da animação como matriz do audiovisual, deveria ser compartilhada, ou melhor abraçada por outros campos, assim toda a engrenagem do audiovisual iria fluir naturalmente, inclusive a indústria:

[95] A citação da entrevista com o pesquisador será anotada, para evitar confusões com outros documentos, entrevistas e textos citados nesse ítem.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> Na época do "Miau" aconteceu isso, no CTAv mesmo. A animação foi vista da seguinte forma: Que coisa bacana! Tem público! Que coisa simpática! Ganha prêmio internacional! Não precisa de ter diálogos. Dá para fazer com essas pessoas aqui, que são simples, que ganham pouco (risos), trabalham por amor. Porém quando a coisa começa a dar certo, o pessoal fica com medo. (risos) "Pô",[sic] esse negócio é poderoso! Eu não sei controlar essas pessoas idealistas, que ganham pouco! Isso acaba gerando uma reação: "Opá! Pera aí!" [sic] A animação tem um poder muito grande, tem esse poder de ser o essencial da linguagem cinematográfica. Só que os animadores não estão muito preocupados com isso, não pensam dessa forma. E quem pensa dessa forma, "no poder", também sente um pouco essa falta de controle. Então no dia em que aparecer alguém capaz de unir esses dois mundos... Não tem que ser Proanimação, tem que ser Proaudiovisual! E o audiovisual começa com a animação, é o que a criança assiste, é onde a pessoa se educa para o audiovisual, é onde se consegue manipular melhor a linguagem audiovisual, onde se planeja, se faz *storyboard*, se estuda a fundo a seqüência das imagens que formam o movimento, onde se estuda a lógica dessas imagens e onde se domina tudo isso. Acho que nos Estados Unidos, na indústria americana, existe essa compreensão, os grandes estúdios sabem que a animação é muito estratégica e conseguem conciliar isso tudo. Aqui ainda existe um certo medo desse poder latente da animação. É preciso que se dê um jeito de se harmonizar isso no Brasil.
> (MAGALHÃES, trecho de entrevista com o pesquisador em 05/12/2011)

Para compreender melhor o momento atual da animação brasileira, o que chamo de viragem, uso essa reflexão de Magalhães como orientação para abordar a forma pela qual a animação é pensada nos círculos do poder. Para isso, é necessário tecer ligações entre o curta metragem autoral e experimental de animação com o mercado nacional e fazer uma reflexão sobre as políticas públicas de apoio a animação no Brasil.

Para tal, introduzo nesse item novas vozes para dialogar com os entrevistados, principalmente de Ana Paula Santana e Silvio Da-Rin.Em recente entrevista ao Jornal O Globo, a recém nomeada Secretária do Audiovisual, Ana Paula Santana, de apenas 30 anos de idade, deu pistas sobre a futura política que pretende implantar na SAv (Secretaria do Audiovisual).[96] Na entrevista ela toca

[96] O GLOBO. Cultura, Nova secretária do Audiovisual propõe metas de eficiência para o cinema brasileiro, por Mauro Ventura. Disponível em:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

diretamente na política de animação e na relação do cinema experimental com o mercado. Para fazer um contraponto ao discurso de Santana, promovendo um dialogo, utilizarei depoimento do antigo Secretário do Audiovisual, Silvio Da-Rin.[97] E entremeando esse diálogo, apresento as opiniões dos entrevistados e de alguns pesquisadores de animação já citados em capítulos anteriores.

É importante lembrar que a política da SAv para a animação se constituía na implantação do Programa Nacional de Desenvolvimento da Animação Brasileira com o intuito de promover uma indústria de animação capaz de gerar uma nova cadeia produtiva dentro do audiovisual brasileiro[98]. Algumas ações de fato foram promovidas nesse sentido: ações de apoio à produção independente de séries de animação para a rede de televisão pública (AnimaTv); formação de mão de obra especializada em animação a distância por meio da internet (AnimaEdu). Santana se afasta dessa corrente comercial, que visava prioritariamente desenvolver o mercado de animação brasileira ocupando espaços na televisão e no cinema. Porém como veremos seu discurso é ambíguo e na prática, as ações da SAv, pouco acrescentaram ao panorama anterior, tanto da animação autoral, como da comercial. Sobre as primeiras ações de sua gestão, ela afirma:

> Assinamos em 2009 uma produção cooperada entre Brasil e Cuba que resultou num filme de animação de 15 minutos,"Caminho das gaivotas", que tem origem em cantigas de ninar dos dois países. Montou-se uma equipe de Cuba e do Brasil, trabalhou-se pela internet, tivemos imersões aqui e lá. Pois essa produção vai resultar agora na política de formação e incentivo de coletivos criativos e na política de animação.
> (SANTANA)

Figura 114 - O Caminho das Gaivotas.

O Projeto de Desenvolvimento de Animação Brasil-Cuba, “O Caminho das Gaivotas” é uma parceria entre os Ministérios da Cultura do Brasil e de Cuba e envolve animadores e profissionais dos Estúdios Animados do Instituto Cubano de Arte e Indústria Cinematográficos (ICAIC) de Cuba e do Centro Técnico do Audiovisual (CTAv) do Brasil. A produção é voltada para o público infantil, com

---

<http://oglobo.globo.com/cultura/mat/2011/02/21/nova-secretaria-do-audiovisual-propoe-metas-de-eficiencia-para-cinema-brasileiro-923852573.asp>. Acesso em: 25 fev. 2011.

[97] Silvio Da-Rin em depoimento gravado durante palestra para a disciplina Economia Política e Produção Audiovisual, UFF – Universidade Federal Fluminense, 2º semestre 2010, Prof. Tunico Amancio.

[98] CTAV. Centro Técnico Audiovisual. Políticas. Disponível em: <http://www.ctav.gov.br/animacao/politicas/>. Acesso em: 25 fev. 2011.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

temática latino americana, produzida nas técnicas stop motion, 2D digital, animação clássica (técnica tradicional em papel e lápis) e será finalizado em 3D estereoscópico.[99] É difícil enxergar algum paralelo entre a produção "O caminho das Gaivotas", onde existe financiamento público e a estrutura de dois centros estatais de produção de cinema (CTAv e ICAIC), com o que Santana chama de "coletivos criativos". Acredito que o termo "coletivos criativos" seja o reflexo de uma movimentação estética e teórica cinematográfica, que se destacou na Mostra Aurora, de curadoria de Cléuber Eduardo, a partir de 2007, na Mostra de Cinema de Tiradentes.Os coletivos criativos são grupos de cineastas ou cinéfilos que realizam a obra cinematográfica conjuntamente, são filmes coletivos, sem a figura de destaque no autor/diretor (indivíduo), ou de realizadores que trabalham uns, nos filmes dos outros. Esse movimento também pode ser denominado "Cinema de garagem", o que reflete as condições de produção e criação nesses grupos. O movimento se articulou fora do eixo Rio-São Paulo e seus representantes mais conhecidos são: *Alumbramento*, do Ceará, *Símio e Trincheira*, de Recife, na *Teia* e *Filme de plástico*, de Minas Gerais. (Revista Filme Cultura 54, p.24,35,38 e 40)

O convênio Brasil-Cuba foi criado em 2009 na gestão do então Ministro da Cultura, Juca Ferreira e do então Secretario do Audiovisual, Silvio Da-Rin. Sobre o convênio Brasil-Cuba Da-Rin afirma:

> Agora quando nós no ano passado (2009) recriamos o núcleo de animação do CTAv, um compromisso que eu assumi. E quando eu percebi que o Ministro não estava disposto a implementar uma ampla política de animação, eu procurei cuidar de que pelo menos no âmbito da Secretaria do Audiovisual, com o orçamento da secretaria eu fizesse alguma coisa para esse processo avançar. Acompanhei o Ministro numa visita a Cuba, fizemos um acordo de cooperação com o ICAIC, em que a única coisa que realmente está andando é a co-produção de um curta, não com objetivo de produzir um curta, mas com o objetivo de fazer dessa co-produção uma troca de experiências.O ICAIC tem dezenas de profissionais trabalhando em animação, dominam algumas técnicas muito avançadas em stop-motion por exemplo e nós estamos entrando nesse filme utilizando técnicas mistas exatamente para que a co-produção crie um vínculo institucional estável entre essas duas instituições [o núcleo de animação do CTAv do Rio de Janeiro e o núcleo de animação do ICAIC].
> (DA-RIN)

[99] CTAV. Animação Brasil-Cuba. Disponível em: <http://www.ctav.gov.br/animacao/animacao-brasil-cuba/>. Acesso em: 25 fev. 2011.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Além da produção do curta *Caminho das Gaivotas*, o CTAv promoveu algumas oficinas e palestras para animadores em 2010, no entanto, essas ações foram pontuais e não tiveram continuidade.[100]

Da-Rin, supervisionou também em 2009 a elaboração do projeto Proanimação (Política Para o Desenvolvimento da Animação Brasileira). O Proanimação, Já citado anteriormente por Magalhães, era uma reivindicação das associações de animadores e produtores. O projeto teve participação direta de membros da ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação), ABPITV (Brasilian TV Producers) entre outras entidades. O Proanimação acabou não sendo implementado pelo Ministro da Cultura Juca Ferreira, o que frustrou as expectativas dos produtores de animação brasileiros.

O objetivo do Proanimação era estabelecer, desenvolver e manter uma indústria de animação nacional apta a fornecer obras com capacidade de inserção nos mercados nacional e internacional. Mudar o panorama do mercado brasileiro de animação, de elevado consumo do produto estrangeiro, em contraste a quase ausência da produção brasileira nos principais segmentos do mercado (salas de cinema, programação televisiva, internet, telefonia móvel e jogos eletrônicos), pretendendo ocupar 25% desse mercado em dez anos, visando ao longo prazo, a progressiva sustentabilidade da industria de animação nacional. (DA-RIN & RUIZ, 2009. p.4)

Leite critica esse modelo, que considera megalômano e diz não acreditar na eficiência do programa para criar uma indústria ou mercado que não está estabelecido. Já Avelar vê com bons olhos.

> Temos que abraçar tudo que for nesse momento favorável a animação. Penso que todas as iniciativas têm seus prós e contras, mas tudo que vem em favor da animação no momento, temos que abraçar, porque estamos em um momento de aprendizado, existem iniciativas que as pessoas apóiam ou criticam, todas têm seus problemas, mas temos que abraçar. (AVELAR, trecho de entrevista com o pesquisador em 08/12/2011)

Interessante, que apesar de ser um programa focado na animação e que interfere diretamente na produção de animação no país, os entrevistados, de um modo geral, mostraram um desconhecimento do conteúdo do programa, sendo preciso ao pesquisador introduzir detalhes do mesmo afim de provocar alguma resposta. Fiquei surpreso, pois se o programa realmente é uma reivindicação da classe, seria

[100] Palestra: Desenvolvimento de projeto e conteúdo em Animação; oficinas: Toon Boom storyboard PRO, Toon Boom Harmony, animação e bonecos de madeira para stop motion. O pesquisador foi selecionado e cursou a oficina Toon Boom Harmony.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

de se esperar que os animadores estivessem mais bem informados sobre o conteúdo do Proanimação. Por outro lado os entrevistados de uma maneira geral cobram uma ação do Estado para fomentar a animação como um todo.

Ainda sobre o Proanimação, Da-Rin afirma:

> Animação é uma das minhas maiores se não a maior frustração nesse período de 30 meses a frente da Secretaria do Audiovisual [...] O Juca Ferreira ainda como secretário executivo sempre falou muito na animação e nos estimulou a desenvolver um programa. Nós não desenvolvemos um, mas sucessivamente três projetos. Porque o Ministro (Juca Ferreira) sempre achava que era insuficiente o que nós apresentávamos, apesar de que o terceiro projeto, que foi levado a ele preliminarmente no final de março de 2009 e de forma mais elaborada em junho de 2009 é que é o ProAnimação [...] Mas esse projeto também foi considerado insuficiente pelo Ministro. Em que ele nunca conseguia dizer o que seria o caminho da suficiência. Então na verdade o que nós percebíamos é que faltava uma verdadeira vontade política de implementar um programa de incentivo à indústria de animação no Brasil.
> (DA-RIN)

O Proanimação era constituído de três programas: formação de mão de obra qualificada para a industria de animação; ampliação e organização da infaestrutura de produção de animação; fomento à produção de obras de animação. E de três linhas auxiliares: pesquisa do perfil sócio-econômico do mercado de animação e avaliação dos resultados do Proanimação; comunicação e divulgação dos resultados e produtos decorrentes do Proanimação; preservação e constituição de um acervo da produção brasileira de animação. O projeto implicava um investimento de R$735.280.960,00 em dez anos. (DA-RIN & RUIZ, 2009. p.4-8)

Em contraste com o Proanimação, o Projeto de Desenvolvimento de Animação Brasil-Cuba me parece bastante acanhado. É claro que é muito válido reestruturar e revitalizar o estúdio de animação do CTAv. O Ctav é a casa da animação brasileira, foi criado por meio de um acordo de cooperação técnica com o NFB National Film Board, do Canadá em 1985 e foi responsável pela formação da geração de animadores que deu origem ao Animamundi, talvez a mais importante geração de animadores brasileiros. Porém acredito que mais importante que uma parceria de co-produção, a animação brasileira precisa de uma política clara, consistente e ampla para a animação. Também acredito que esse modelo de co-produção Brasil-Cuba não pode ser usado como exemplo de produção de animação a ser replicado no incentivo a produção dos chamados “coletivos criativos”. Tanto o CTAv como o ICAIC são

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

instituições tradicionais de produção cinematográfica, possuem corpo técnico especializado, equipamentos e instalações profissionais para a produção de filmes de animação, essa estrutura não combina muito com o arranjo de produção do chamado "cinema de garagem" ou como quer Santana: coletivos criativos.

Não conheço nenhum coletivo de realizadores de animação com produção constante ou de destaque no país. Existem bons exemplos de animações feitas coletivamente no Brasil: Planeta Terra (1986), filme animado por 30 animadores diferentes e financiado pela ONU e coordenado por Marcos Magalhães e Céu D'Elia ou Animato (2005), curta animado por 18 animadores diferentes e produzido de forma independente pelo animador Jefferson AV. Esses filmes reuniam sequências independentes, animadas por cada autor, começando cada um, a animar, apoiado no último quadro do realizador anterior. Os grupos se formavam para a produção, mas trabalhavam separadamente e após a finalização do filme, os coletivos eram desmobilizados. No entanto, é possível vislumbrar o que seriam esses coletivos criativos de animadores. Eles seriam formados por animadores que trabalham em pequenos estúdios caseiros, ou em pontos de cultura e laboratórios de universidades periféricas que não possuem as mesmas estruturas de produção do CTAv.

> O número de animadores amadores ou semiprofissionais a trabalhar sozinhos na sua garagem ou no seu computador é bastante considerável, por uma razão simples: o filme de animação é quase o único tipo de filme que qualquer um pode escrever, realizar e sobretudo produzir sozinho, na lógica, hoje muito difundida entre os jovens, do "DIY" (do it yourself).
> (DENIS, 2010. p.19)

Qual será a política de incentivos aos coletivos criativos? Investir em equipamentos e estrutura para a construção de pequenos núcleos de produção? Descontos na aquisição de equipamentos e softwares para pequenos realizadores? Assessoria técnica? Ou todos os coletivos irão usar as instalações do CTAv como base de produção?

Outra questão nebulosa: Será que o curtametragista, o animador autoral terá que se obrigar a trabalhar em coletivos ou inventar coletivos artificiais para conseguir apoio? Santana procura esclarecer essas dúvidas:

> O primeiro programa que quero lançar é o do coletivo criativo. Vou selecionar coletivos já existentes e potencializá-los. Falar: "Apresente-me um plano estratégico, diga-me qual a sua política de empreendedorismo, crie uma marca, que o governo vai investir X." Em vez de chamar o cara da trilha no fim do filme, bote o músico junto com o cineasta, o animador com o artista plástico, o estilista junto com

Figura 115 - Animato.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> alguém de teatro. Todo mundo junto para pensar coletivamente um produto. Minha ideia é ir além: montar um coletivo, selecionando indivíduos para ficar em imersão numa residência. Filmar isso 24 horas e talvez virar *reality show*. Mostrar na internet e aprimorar o coletivo a partir da intervenção de quem está vendo.
> (SANTANA)

A animação com fins comerciais é organizada numa estrutura industrial, onde cada profissional tem um trabalho definido e específico na linha de produção do filme. No cinema de autor, no curta experimental de animação essa estrutura não é tão rígida, com o artista interferindo em várias fases do projeto, também existem artistas que preferem trabalhar sozinhos nos seus filmes, realizando todas as funções.

Muitas vezes tanto na produção industrial como na autoral a música ou trilha sonora do filme fica pronta antes da animação. Também nessas duas estruturas de produção se utiliza o conhecimento de vários profissionais para atingir diversos objetivos estéticos e artísticos na animação: estilistas, fotógrafos, coreógrafos, atores, artistas plásticos e muitos outros contribuem para a construção da ilusão do movimento. A interação entre artistas, expertises e trabalho coletivo é algo comum na produção de animação. Como afirma Ted Elliott, tendo o modelo Disney como exemplo:

> Fala-se muito na colaboração do cinema, mas não tenho visto tanta colaboração no cinema quanto a animação, que é sempre colaborativa! [...] Todos os filmes animados são feitos assim.
> (Ted Elliott apud. SURRELL, 2009., p.165)

Surrell complementa:

> A animação talvez seja a forma de entretenimento filmado que mais exige colaboração; nela, todas as disciplinas estão intimamente envolvidas e são afetadas em profundidade por todas as outras.
> (Surrell, 2009, p.165)

O processo no trabalho de animar também é valorizado, tanto na indústria, em forma de *making of* e divulgação de novas técnicas como na animação experimental, que tem no processo o seu maior objetivo.

Portanto não é um *reality show* que vai contribuir em alguma mudança ou revelação de novos caminhos para o cinema de animação brasileiro. O que deve ser feito é uma política consistente de estímulo ao curta de animação independente autoral, incrementando o fomento, exibição e distribuição desses filmes, independente do retorno financeiro ou de público positivo, pois essa não é a função principal do curta metragem e sim da animação de mercado (série e longa metragem).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Sobre a política para a animação brasileira Santana diz:

> O talento brasileiro para animação é único no mundo, mas, hoje, se eu tivesse R$10 milhões para investir, investiria na formação de mão de obra, em que temos uma grande deficiência, e não na produção. Tenho um projeto, que está sendo finalizado, de criar a primeira escola técnica de animação, que ofereça teoria, dê capacidade produtiva e tenha prática.
> (SANTANA)

Novamente se examinarmos o Proanimação, veremos que o projeto previa um programa de formação para capacitar os profissionais necessários à expansão do mercado brasileiro de animação. Com investimentos no valor de R$110.119.800,00. Nas palavras de Da-Rin:

> Um investimento significativo nos primeiros anos de formação profissional, porque nós percebemos que nós vamos ter um gargalo de mão de obra, absolutamente visível para todos que operam nesse segmento. E é preciso fazer um investimento público importante na formação profissional em diversas especializações da animação brasileira. Para que ela se transforme efetivamente numa indústria.
> (DA-RIN)

O programa de formação do Proanimação consistia em várias propostas: implantar por meio de convênios e apoios a grupos organizados, uma rede de unidades de formação técnica distribuídas pelo país; Um programa de bolsas para alunos de animação e de estágios remunerados para estudantes de animação nas empresas produtoras que possuíssem projetos financiados com recursos do Proanimação; Interação com o Ministério da Educação para formação de currículos e programas educacionais em nível técnico e superior; Interação com o Ministério da Ciência e Tecnologia para a criação de centros orientados para a formação de técnicos nas especializações necessárias ao desenvolvimento da indústria de animação; Implementar um projeto de identificação de talentos para a animação em diferentes localidades do Brasil e posteriormente sua formação a distância por meio da internet (AnimaEdu).
(DA-RIN & RUIZ, 2009. p.5)

Os objetivos e investimentos do Proanimação são consideravelmente maiores do que a proposta de se criar uma escola técnica de animação como planeja Santana. Sua política para o setor é significativamente menos ambiciosa que a política do Proanimação. É verdade que suas ações se implementadas darão apoio a uma parte da cadeia de produção de animação que já existe e dará conta de uma demanda mais imediata de técnicos artistas e animadores, mas muito longe de atingir a meta de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

crescimento do mercado nacional aos sonhados 25% do Proanimação.

Por outro lado se essa prometida “primeira escola técnica de animação” for um projeto concreto de revitalização do CTAv o transformando numa escola de animação em permanente funcionamento, com cursos regulares, bolsas de iniciação cientifica, convênios com instituições de ensino e pesquisa de animação do exterior e especialização técnica, será uma ótima iniciativa. No entanto, como se vê no capitulo anterior, em entrevista com animadores, percebe-se que mais importante que formar mão de obra é formar formadores. É bom lembrar que os objetivos do CTAv são:

> Apoiar o desenvolvimento da produção cinematográfica nacional, dando prioridade ao realizador independente de filmes de curta, média e, eventualmente longa metragem; estimular o aprimoramento da produção de filmes de animação e curta metragens;... promover a implantação e aperfeiçoamento de pessoal técnico necessário à atividade cinematográfica; ... atuar como órgão difusor de tecnologia cinematográfica para núcleos regionais de produção e apoiar o surgimento deles.
> (ANDRIES, 2007. p.16/7)

Como vemos, a utilização do CTAv como difusor de tecnologia e apoio a núcleos regionais, atendendo uma produção mais autoral e experimental de animação, está em sintonia com os objetivos primeiros do CTAv. Essa descentralização ocorreu durante o convênio Brasil/Canadá e foi interrompido com a extinção da EMBRAFILME. Já Da-Rin preferia dar maior ênfase na formação de mão de obra para o mercado, embora fale também na formação de formadores:

> Eu diria que há aí [CTAv] uma certa perspectiva experimental, muito embora o objetivo primordial desse núcleo de animação é vir a ser um embrião de formação de formadores para poder contribuir com a capacitação profissional que o segmento realmente necessita.
> (DA-RIN)

Em relação ao fomento para a produção de Audiovisual que Santana relega a um segundo plano, no Proanimação tem o protagonismo, com previsão de investimentos na ordem de 76,55% (R$562.870.160,00) do total de recursos destinados ao programa como um todo. Sobre as estratégias de investimento em fomento Da-Rin afirma:

> Um fortíssimo investimento progressivamente crescente, depois decrescente nos últimos quatro anos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> de fomento à produção. De curtas, longas, mas especialmente de séries para a televisão.
> (DA-RIN)

Aqui fica claro o objetivo de priorizar as séries de animação para a televisão como o carro chefe das iniciativas de impulsionar a indústria da animação nacional. Objetivo que se concretizou em menor escala no AnimaTV. Avelar, que produziu um episódio piloto, para o AnimaTV, defende o formato de investimento como ferramenta de incentivo à indústria, no entanto faz considerações sobre o foco exclusivo na indústria. Para ele o curta autoral também deveria ser incentivado.

> Mas temos que tentar ser abrangentes, toda iniciativa em que se joga o foco muito para um só lado, acabará deixando coisas importantes de fora. [...]Agora, o AnimaTV foi uma iniciativa interessante, até participei com um filme. Eu sei que não é o ideal, mas foi uma tentativa que rendeu alguma coisa, melhor com ele do que sem ele. Deveria ter outras edições aperfeiçoando o modelo do AnimaTV.
> (AVELAR, trecho de entrevista com o pesquisador em 08/12/2011)

É inegável a importância das séries de TV na cadeia de produção da animação, mas discordo que em nome desse impulso, se dê menos importância à produção de curtas e longas. Mais precisamente à produção de curtas, pois são os curtas que formam a base de sustentação da produção nacional, é nesse tipo de produção que surgem novos animadores, que se formam novos diretores, que se testam novas estéticas e idéias que vão alimentar posteriormente a indústria. Já Lazarette se mostra contrário a esse modelo de desenvolvimento da indústria de animação brasileira:

> Na verdade, acho esse modelo de investimento prejudicial. [...]A nossa criança é deixada para que a televisão tome conta dela, vai induzir ao consumo, comprar iogurte. [...]O investimento deveria ser na diversidade, mudar o formato da TV, a TV é que tem que se formatar a nós, não o contrário. Vamos ver um longa metragem, depois vamos ver um curta e depois vamos desligar a televisão! A criança precisa desse tempo, não pode ficar o tempo todo com a televisão ligada.
> (LAZARETTE, trecho de entrevista com o pesquisador em 11/12/2011)

Santana vê a produção brasileira também pelo viés comercial, apesar de ter um discurso sobre o desenvolvimento do autoral, quer que essa produção siga os mesmos objetivos das produções comerciais. Santana diz:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> A produção brasileira não considera um fator determinante, que é o gosto do consumidor. Não estou condenando os filmes autorais, estou querendo que a produção se desenvolva no sentido de achar o público para sua obra. Certos produtores autorais não têm noção do público para o qual estão produzindo. Quero que o cinema autoral dê feedback para o Estado: "Olha, o público que quero atingir é esse, que se interessa por essa estética e essa linguagem." Na minha gestão,vai ter espaço para a experimentação, para o autoral e o comercial, mas vai ter cinema buscando eficiência para dar retorno e contrapartida ao público final, que é quem paga a conta. O espectador paga para aquilo que desperta desejo,pode ser uma comédia romântica, um besteirol americano ou um filme "*supercabeça"* [sic]. (SANTANA)

Santana tenta enquadrar a produção experimental aos moldes da produção comercial. A animação experimental tem um papel importante na indústria de animação. Sua viabilidade é necessária mesmo não dando lucro ou não atingindo um número significativo de público. A animação de autor ou experimental tem como objetivos artísticos e estéticos investigar aspectos que são ignorados pela cinematografia de massas e desenvolver novos métodos e tecnologias de animação, preservar a memória da animação e as técnicas tradicionais. A animação experimental não tem que assumir parâmetros de mercado, o retorno do investimento nesse tipo de produção não é imediato, não se reflete em número de audiência e é pouco visível. O investimento no cinema de animação experimental contribui para o mercado com novas idéias, tecnologias e tendências artísticas, legitima a prática, solidifica um pensamento crítico e contribui para a formação de novos profissionais, pesquisadores e professores.

Não existe publicação ou estudo específico no Brasil sobre o tema da animação e políticas públicas. A animação é majoritariamente considerada como um gênero menor e marginal de cinema e é ignorada pela maioria dos teóricos e historiadores do cinema brasileiro.

Dentro dessa infeliz perspectiva, para abordar as relações entre a animação experimental e a animação comercial no Brasil, é preciso utilizar primeiramente como norteador as lutas entre o cinema comercial e o cinema experimental na construção das políticas de Estado que vão formatar o mercado cinematográfico nacional.

No livro Cinema, Estado e Lutas Culturais, de José Mário Ortiz Ramos, vemos que os embates entre as correntes que apóiam um cinema de base comercial e industrial, inserido no capitalismo global com os que defendem um cinema de base experimental e autoral independente dos rumos e exigências do mercado internacional de cinema perduram no Brasil desde os anos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

50. Essa luta é transferida para a prática da animação, que pertence a indústria do audiovisual.

As ações da Secretaria do Audiovisual até 2009 eram voltadas para a corrente comercial da animação e no desenvolvimento da indústria. Algumas ações do não implementado Proanimação foram de fato concretizadas. O AnimaEdu, produzido pela Otto Guerra Desenhos Animados, com apoio da Lei Rounet, Ministério da Cultura, através da secretaria Do Audiovisual realiza cursos a distância de animação 2D através da internet.[101] O AnimaTV, realizado pelas Secretaria do Audiovisual e a Secretaria de Políticas Culturais do Ministério da Cultura, Empresa Brasil de Comunicação – TV Brasil, Fundação Padre Anchieta – TV Cultura e Associação Brasileira das Emissoras Públicas Educativas e Culturais – ABEPEC, com apoio da Associação Brasileira de Cinema de Animação – ABCA em um sistema de seleção em formato de pitching selecionou 18 projetos de episódio-piloto de série. Esses 18 pilotos foram produzidos e exibidos em rede pública de televisão e dois foram contemplados com contrato de co-produção de série de animação: Tromba Trem, de José Luiz Brandão Albuquerque, produzido pela empresa COPA Studio, do Rio de Janeiro; Carrapatos e Catapultas, de Almir Correia, produzido pela empresa Zoom Elefante, de Curitiba. Os contratos de co-produção assinados pelas empresas no valor de R$950.000,00, são destinados à produção de 12 episódios ao longo de um ano. As séries já estão em exibição na grade de programação da TV Brasil, TV Cultura e outras redes públicas de televisão do país. [102]

Outro programa destinado ao fomento de série de animação no Brasil foi iniciado pela Fundação Padre Anchieta, com apoio da Associação Brasileira de Cinema de Animação – ABCA, Associação Brasileira de Produtoras Independentes de Televisão – ABPITV, Brazilian TV Producers - BTVP e o Consulado do Canadá. Inspirado no modelo do AnimaTV, o ANIMACULTURA pretende incentivar a produção de projetos transmídia, com foco em séries de animação para televisão. O projeto se encontra em processo de seleção e todas as séries produzidas serão exibidas pela TV Cultura.

Recentemente foi anunciada a inserção do campo do audiovisual no Plano Brasil Maior do Governo Federal. O objetivo do plano é fortalecer as cadeias produtivas e proteger a indústria nacional, atuando em formação e qualificação de mão de obra, desoneração dos elos de atividade do setor e desburocratização dos processos para o desenvolvimento do audiovisual brasileiro. Segundo Santana:

[101] ANIMAEDU. Disponível em: <http://www.animaedu.com.br/oprojeto.asp>. Acesso em: 25 fev. 2011.

[102] ANIMATV. Disponível em: <http://blogs.cultura.gov.br/animatv/>. Acesso em: 25 fev. 2011.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> Sentimos necessidade de trabalhar para o desenvolvimento dessa indústria, que precisa se profissionalizar enquanto setor empresarial e estratégico. O conteúdo audiovisual vai ser o grande ativo da economia do Brasil e do mundo[103].
> (SANTANA)

A relação entre cinema de animação experimental e animação para fins industriais é debatida desde os primórdios. Se para Robert Russet e Cecile Starr toda a animação, no início era experimental, (RUSSET & STARR, 1988. p.32) para Marcos Magalhães a animação, desde seus primórdios, possuiu, por conta (ou apesar) de sua diversidade e potencial artístico, uma enorme demanda do público e, portanto, uma latente vocação industrial. (MAGALHÃES, 2009. [s.n.]) A animação experimental ou de autor é um rótulo muito amplo. Pois refere-se a todo tipo de animação que não segue o esquema técnico, gerencial e organizacional dos grandes estúdios. A instituição que mais colaborou para a realização de filmes de animação autorais foi o *National Film Board* do Canadá, que serviu de modelo para a criação do nosso CTAv. Nos anos 60 a animação independente, especialmente filmes produzidos pelo NFB dentre outros estúdios, dominavam a premiação de animação do Oscar[104]. Quando a linguagem dos grandes estúdios americanos se mostrava então decadente, foram os filmes de animação experimental que apontaram para novos caminhos e descobertas.(GALVÃO & BRUZZO, 1996. p.120) Sobre a animação brasileira Magalhães afirma:

> ... não podemos falar que já existe uma “indústria de animação brasileira”. Ainda não dominamos o processo completo de criação, planejamento, produção, finalização e principalmente distribuição e licenciamento de séries e longas de animação. [...] Ainda não se treina mão-de-obra para o mercado em cursos profissionalizantes, pois aquele não tem padrões estabelecidos, mas os estúdios já incluem em seu planejamento o treinamento prévio de suas equipes.
> (MAGALHÃES, 2009. [s.n.])

O Brasil está dando seus primeiros passos em direção a industrialização da animação, assistimos todo o verão a chegada de novos títulos de longa metragens americanos em nosso mercado, a grande maioria deles uma repetição monótona de piadas velhas, em moderna roupagem de animação computadorizada em três

[103] Artigo no portal Minc - Brasil Maior

[104] *"O National Film Board of Canada (NFB) caracteriza-se como uma instituição de referência mundial para o cinema de animação. Fundado em 1939, já foi responsável por criar mais de 13.000 produções, ganhando cerca de 5.000 prêmios, incluindo 12 Oscars, e é conhecido mundialmente como um grande laboratório cultural para a inovação".* (SCHEIDER, 2001. p.174)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

dimensões e tecnicamente perfeitos. Filmes com produções milionárias que prioritariamente são planejados para a venda de produtos licenciados. Sobre essa produção, Denis afirma:

> Pelo contrário, uma animação "perfeita" ao serviço de um argumento e de um grafismo indigentes não tem grande interesse. [...] Nesse caso, a qualidade da animação e dos efeitos poderá obter uma recepção positiva por parte de técnicos especialistas em imagens digitais, ou agradar ao público pela sua facilidade; mas em nada terá contribuído para a arte da animação.
> (DENIS, 2010. p.24)

Na televisão, ao mudar os canais com programação infantil, notamos logo o predomínio da pobreza estética, a homogeneização das técnicas e padrões de desenho e movimento nas séries de animação vindas principalmente dos Estados Unidos da América e do Japão.

É nesse contexto de tédio e repetição que acredito na importância da animação de autor e experimental na construção da indústria de animação nacional. A importância de mecanismos e políticas que apóiem os estúdios nacionais no caminho da sustentabilidade econômica e que estabeleçam igualdade de condições no mercado entre o produto estrangeiro e nacional são fundamentais.

No entanto se essa política for implementada em detrimento do cinema de autor e da animação experimental, todo o esforço na construção da indústria nacional será em vão. Pois se nossa germinal indústria de animação no caminho de sua estruturação se tornar apenas uma copiadora periférica de modelos estabelecidos, ao contrário de procurar no curta metragem nacional e na animação experimental suas fontes de inspiração e base de sustentação, fracassará!

É nesse momento que volto os olhos novamente para *Bob Esponja Calça Quadrada*, sucesso comercial nascido da concepção de um artista com formação experimental. Produções como essa, se destacam por sua originalidade e inteligência, mas também não escapam ao tédio, repetição e deturpação em suas originalidades em prol do aproveitamento econômico sem medidas da indústria da animação.

Temos como exemplo a diversidade temática, de estilos, de técnicas e abordagens nas centenas de curtas de animação que são produzidos nos quatro cantos do país todos os anos. Se no encaminhar das ações governamentais essa produção for desassistida de apoio e recursos, nossa indústria, como uma criança distraída perderá o “Graal” que está ao alcance de suas mãos.

Retomando a entrevista de Santana, ela profetisa ao concluir:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

> Minha geração se afastou da cultura brasileira. Ela não conheceu nenhum movimento significativo de pensar e refletir em termos de identidade. Quero que minha geração faça o terceiro movimento antropofágico do Brasil,que culmine em 2012, 90 anos depois da Semana de Arte Moderna.
> (SANTANA)

Será que o trabalho de uma geração inteira se aglutinará em um ano na construção de uma reinvenção da semana de arte moderna? A animação como espetáculo cinematográfico, isto é: a exibição de uma história completa perante um público grande numa tela de tamanho fora do comum é mais antiga que o próprio cinematógrafo, pois em 2012, o Teatro Ótico de Emile Reynaud completará 120 anos.(RUSSET & STARR, 1988. p.32) Por enquanto ainda não se anuncia o inicio de atividades da escola técnica de animação, dos desdobramentos do convênio Brasil-Cuba, do apoio aos "coletivos criativos" ou da retomada ou re-estruturação do Proanimação.

Segundo a Ata da última reunião entre representantes da SAv e da ABCA, fica claro o foco na indústria, com discussões sobre o andamento do AnimaTV e possíveis novas edições do programa, ampliação da grade para os produtos do AnimaTV na televisão aberta, e ampliação de investimentos na cadeia de produção comercial através de financiamento do BNDES. Pouco se fala no fomento a produção autoral e de curtas de animação, apenas nos editais gerais da Sav. Sobre o CTAv, há a perspectiva de cursos e laboratórios pontuais de animação e uma possível reaproximação do CTAv com o NFB através do Programa Hot House (residência artística de 4 meses no NFB), além de uma bolsa de estudos, através da CAPES nos Estados Unidos da América. Tudo muito aquém da sonhada escola de animação brasileira. (TAVARES, 2011. [s.n.])

Será que os animadores brasileiros terão o que comemorar no aniversário de 120 anos de sua prática?

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

5 Considerações finais

Minha trajetória dentro do campo da animação sempre foi de descoberta. Percorri caminhos em direção ao conhecimento empírico e técnico, mas também em direção à Academia e ao conhecimento teórico. Meu aprendizado técnico, assim como da grande maioria dos colegas de profissão foi trabalhando em curta metragens, fazendo de tudo um pouco: roteiro, design de personagens, composição de cenas, direção de dublagem, animação, composição digital, edição, contabilidade, formatação de projetos, direção de animação, colorização e etc.

Aprendi a animar na prática, mas também pesquisei muito em livros e manuais, freqüentei oficinas, concluí um curso de Especialização em Animação na PUC-Rio e agora concluo Mestrado em Design, na mesma instituição. Essa dissertação é reflexo da experiência do pesquisador dentro da prática da animação, acrescida de um esforço de pesquisa, relacionado ao campo acadêmico.

Percebi nesses quase dez anos de atuação como instrutor de animação, animador e curtametragista uma transformação do campo da animação no Brasil. Essa percepção de mudança é que me levou à pesquisa. Preocupava-me com o processo de formação dos animadores no Brasil e a pouca literatura disponível para quem quer aprender. Chamava-me a atenção a forma equivocada como a prática cinematográfica enxerga a animação. Inquietava-me com o aparente desprestígio do curta metragem autoral ou experimental, frente à animação indústrial/comercial, mais precisamente à produção de séries televisivas de animação. Também me preocupava com o destino do trabalho artesanal e das técnicas tradicionais, mais precisamente a animação quadro-aquadro em papel, no momento em que existe um predomínio de uso, das técnicas digitais de animação (animação por vetor, recorte digital ou 3D) e a aplicação da animação em escala industrial.

Tomando essas impressões como ponto de partida, mergulhei na pesquisa. Nela, alguns autores foram de fundamental importância na condução dos estudos, ou confirmando minhas primeiras idéias, ou me levando para caminhos ainda não imaginados. São em seguida indicados esses autores. Laurent Mannoni e Anatol Rosenfeld, pela precisão da descrição do funcionamento e mecanismos do teatro óptico de Émile Reynaud. Que é considerado como o dispositivo fundador do desenho animado e conseqüentemente do espetáculo cinematográfico. José-Maria Xavier, animador português, que me abriu os olhos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

para um entendimento de animação mais purista, onde o desenho quadro-a-quadro, a bidimensionalidade e a construção do movimento são os elementos mais importantes. Richard Sennett, que em seus estudos sobre o artífice, confirmou a importância do artesão, do trabalho manual e do conhecimento prático, visão que, consequentemente pode ser aplicada para analisar a prática da animação. Vilém Flusser, que em *Filosofia da Caixa Preta* (1985), revelou-me as relações entre o homem e o aparelho, conseqüentemente dando-me recursos para uma interpretação do trabalho do animador com o computador. Marina Estela Graça que fez uma brilhante defesa da animação experimental e autoral em, *Entre o olhar e o gesto* (2006). Richard Williams, Leslie Bishko e John Halas, pelo conhecimento técnico em animação. Jean-Claude Carrière, que em, *A linguagem secreta do cinema* (1995), dá uma interpretação do cinema e da linguagem cinematográfica, que contribuiu muito na defesa de uma animação mais criativa e autoral.David Harvey, Jean-François Lyotard e Pierre Bourdieu, que deram base ao pesquisador para entender melhor o mundo contemporâneo e as relações de troca entre os campos acadêmicos, artísticos e produtivos. Finalizando, Sebastien Denis, que em seu livro, *O cinema de animação* (2010), contribuiu imensamente para o pesquisador entender melhor toda a amplitude do universo da animação.

Também foi de fundamental importância as contribuições dos animadores Humberto Avelar, Marcos Magalhães, Maurício Squarisi, Rosaria, Sávio Leite e Wilson Lazaretti, que através de suas entrevistas, revelaram nuances da animação brasileira, tanto do campo da animação de mercado como na produção experimental e autoral. Essas entrevistas me levaram a compreender melhor todo o processo de mudança de paradigmas que atualmente envolve a produção nacional de animação.

Ao fim dessa pesquisa, cheguei as seguintes conclusões:

1) O livro ainda é um meio útil para divulgação técnica e teórica. Acompanhar a evolução das publicações sobre animação, em língua portuguesa no Brasil, reflete também a história da animação no país. É perceptível que o número de publicações dá um salto em números de livros lançados, paralelamente ao aumento da produção de animação no Brasil e da democratização dos meios digitais de produção, a partir do ano 2000. Apesar desse significativo aumento do número de publicações, ainda temos lacunas a serem preenchidas pela indústria editorial nacional. Livros importantes como: *The Animator's Survival Kit* (2001), de Richard Williams, *The Illusion of Life (1995)*, de Frank Thomas e Ollie Johnston e *Experimental Animation; Origins of a new art* (1988), de Robert Russet e Cecile Starr, entre outros, ainda não foram publicados em português. Também é preciso incentivar autores brasileiros, para que se tenha acesso a métodos e práticas utilizadas na animação

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

nacional, divulgar realizadores locais e suas obras e atualizar historicamente a produção nacional de animação.

2) A animação é a linguagem e técnica mãe do cinema. Conhecer os mecanismos da animação é de fundamental importância para se entender todo o funcionamento dos produtos do audiovisual. A base de tudo está no "*frame-a-frame*", a possibilidade de construir o tempo e o movimento quadro por quadro.

A animação não deve ser produzida com intuito de se imitar o cinema, não deve ficar refém das normas cinematográficas, dependente da idéia do que é possível, do que é palpável. A animação deve enfatizar suas infinitas possibilidades, a invenção, a fantasia, o onírico, o impossível realizado.

A animação é estrategicamente muito importante para o mercado, por ser a linguagem audiovisual, que primeiro se toma contato, através das séries televisivas infantis. Também é mais permeável do que o cinema, pois seus personagens podem criar facilmente identificação com públicos de países e culturas diferentes, não depende do corpo físico do ator e é de fácil adaptação às diversas línguas, pois pode ser dublado facilmente ou em alguns casos, produzido sem diálogos.

3) O curta metragem é a base do aprendizado do animador. Para ser diretor de série ou longa, o animador precisa passar pelo curta, para adquirir uma visão global de produção, aprender a tomar decisões e desenvolver seus métodos de trabalho. Além disso é formador de profissionais. O curta metragem autoral ou experimental é uma fonte rica de inovação. É desse trabalho menos compromissado com resultados econômicos e de público, que possibilita o ensaio para novas idéias, técnicas, estéticas, estilos, temáticas, que podem ou não posteriormente serem aproveitadas pela animação comercial. Ou seja, o curta é renovador da indústria e também age como preservador das técnicas tradicionais e visões mais pessoais, artísticas ou artesanais do processo de animação. O Estado brasileiro, de fato negligencia a importância dessa produção e trata as políticas de fomento ao curta de forma pontual e desinteressada, como se fosse um favor do Estado aos "excêntricos curtametragistas". Não consegue assim perceber a dimensão estratégica do curta para toda a indústria do audiovisual.

4) A técnica tradicional ainda é utilizada, primeiramente como técnica experimental e de ensino. Apesar de ter perdido terreno para as técnicas digitais, também é utilizada na produção comercial, embora em menor escala que estas. Com a adoção de recursos digitais, a técnica tradicional, ganhou nova dimensão, podendo ser utilizada misturada a outras técnicas e em conjunto com a técnica digital. Dessa forma o lado artesanal pode sobreviver aliado a recursos digitais.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

O conhecimento adquirido trabalhando com a técnica tradicional ou artesanal é empregado por diretores de animação ou animadores chave, aplicados no uso das técnicas digitais (animação por vetor, recorte digital ou 3D), com objetivo de humanizar essas técnicas, de trazer organicidade ao produto dessas novas técnicas.

5) O momento de mudança de parâmetros da animação brasileira, que chamo de viragem, foi construído ao longo dos anos, por iniciativa dos próprios animadores e produtores de animação brasileiros, que objetivavam quebrar barreiras econômicas, técnicas e culturais para conquistar espaço quase exclusivo do mercado Norte-Americano ou Japonês, a televisão. Os primeiros passos foram dados em direção à indústria de animação nacional. Hoje já existem estúdios trabalhando especificamente com o gênero série, desenvolvendo técnicas, formando pessoal e ganhando mercado e experiência. Em primeira vista, isso é muito bom! Estamos ampliando o mercado de trabalho para o animador, estamos gerando divisas para o mercado brasileiro e ampliando os limites técnicos e produtivos da animação brasileira.

Mas existem problemas nesse processo, as políticas públicas estão direcionadas para a animação comercial e a animação autoral está sendo tratada com negligência. Corre-se com isso, um risco de se padronizar a animação brasileira, em suas dimensões técnicas e artísticas. Ainda não possuímos uma escola formadora de animadores e diretores para suprir a demanda da nascente indústria e o curta metragem, base de aprendizagem, inovação e criação, como sempre, não encontra o apoio que deveria ter. Pode até ser que os estúdios comecem a formar seus próprios profissionais, mas esses terão uma visão compartimentada e de dentro da própria indústria.

Sem o curta metragem de animação, a nascente indústria de animação brasileira perde sua base e referência. A maioria dos profissionais de destaque hoje: diretores, roteiristas, produtores, se formaram no curta. Não é justo sufocar uma nova geração de animadores apenas com as práticas industriais, é preciso ter abertura para a diversidade. O mercado tende a repetir o próprio mercado. As políticas de apoio à animação, ao priorizarem a germinal indústria de séries podem estar dando um tiro no próprio pé, ao negligenciarem a animação autoral.

Esse estudo abre possibilidades para novas pesquisas, acredito ser interessante aprofundar o estudo da produção industrial, que é recente no país e compará-lo com o processo usado em outros países. Verificar estúdios semelhantes no Canadá ou Estados-Unidos e comparar suas estruturas (formação de profissionais, tecnologia, organização gerencial, financiamento, design, organização de trabalho, técnica) com os estúdios brasileiros afim de tentar diagnosticar possíveis problemas e orientar os caminhos da produção nacional.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Também acredito ser importante investigar mais profundamente as técnicas artesanais e o trabalho feito à mão em relação às técnicas digitais. Perceber que conhecimento está sendo perdido ao abandonar tais práticas, e que novas perspectivas estão se abrindo ao animador. Verificar se o trabalho artístico está sendo substituído por um trabalho menos especializado, e no que essa condição implicará nos futuros filmes animados e técnicas.

Como Magalhães afirma: *"Nós fazemos primeiro, para depois refletir."* (MAGALHÃES, trecho de entrevista com o pesquisador em 05/12/2011). O conhecimento prático e empírico é mais familiar aos animadores, pelo menos aqui no Brasil, ainda não existem muitos animadores que se aventuraram na Academia. Acredito que esse movimento tende a aumentar, já que a produção brasileira de animação continua crescendo, e dentro desse crescimento, surgirão novos campos para a animação. É salutar que exista um grupo de animadores capacitado para entender o desenvolvimento da prática no país, em suas dimensões histórica, estética, técnica ou comercialmente. Espero com esse trabalho ter contribuído para uma reflexão de todo o processo de mudança que ocorre nesse momento com a produção de animação no país e espero que nós animadores comecemos a exercitar a reflexão e a crítica, e conseqüentemente agirmos para a consolidação e fortalecimento do campo da animação no país.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

6. Referências bibliográficas

ANDRIES, A. (ed.). CTAV & National Film Board; Um acordo que veio do espaço. **Filme Cultura:** edição especial comemorativa 70 anos do INCE., Rio de Janeiro, n. 49, p.45-48, jun. 2007.

AMANCIO, Tunico, **Artes e Manhas da EMBRAFILME;** Cinema estatal brasileiro em sua época de ouro (1977-1981), Niterói: EDUFF, 2000.
ANIMA ESCOLA 10 ANOS /Joana Miliet e Marcos Magalhães. Rio de Janeiro: Anima Mundi, 2011. 38p.

ANIMA FORUM 2010: Catálogo Anima Fórum 2010. Rio de Janeiro: Anima Mundi, 2010. [Anual]. Não paginado.

_____: Relatório Anima Fórum 2010. Rio de Janeiro: Anima Mundi, 2010. [Anual]. Não paginado.

ANIMAGIA; uma exposição sobre a história e o futuro da animação / Jean-Louis Boissier et al. Rio de Janeiro: CCBB, 1996.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação;** técnica e estética através da história. São Paulo : Editora Senac São Paulo, 2002. 456p.

BARTHES, Roland. **A Câmara Clara:** notas sobre a fotografia. Trad. Júlio Castañon. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984. 185p.

BISHKO, Leslie. The uses and abuses of cartoon style in animation. **Animation Studies.** v.2, p.24-35, 2007.

BLAIR, Preston. **Dibujos animados;** el dibujo de historietas a su alcance. Barcelona: Evergreen., 1999. 215p.

_____. **How to Anime Film Cartoons**. Tustin: Walter Foster Publishing, Inc., 1990. 40p.

_____. **How to Draw Cartoon Animation**. Tustin: Walter Foster Publishing, Inc., 1980. 32p.

BONI, Valdete & QUARESMA, Jurema. Aprenda a entrevistar: como fazer entrevistas em ciências sociais. **Em Tese.** Florianópolis, v.2, n.1, p.68-80, jan-jul 2005.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

BOURDIEU, Pierre. **Economia das Trocas Simbólicas.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1974. 370p.

CÂMARA, Sergi. **O Desenho Animado**; Aula de desenho profissional. Lisboa: Editorial Estampa., 2005. 191p.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema.** Trad. Fernando Albagli, Benjamin Albagli. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995. 221p.

CARRIÈRE, Jean-Claude & ECO, Umberto. **Não contem com o fim do livro.** Trad. André Telles. Rio de Janeiro: Record, 2010. 269p.

CARTILHA ANIMA ESCOLA / Marcos Magalhães. Rio de Janeiro: Anima Mundi, 2007. 58p.

CASTRO, Ilda. **Conversas sobre animação portuguesa.** Lisboa: Atelier Formas do Possível, 2004. 249p.

CHONG, Andrew. **Animação Digital**. Trad. João Eduardo Nóbrega Tortello. Porto Alegre: Bookman, 2011. 176p.

COELHO, César. et al. **Animation Now!**. Itália : Taschen, 2004. 576p.

COELHO, Raquel. **A Arte da Animação.** Belo Horizonte: Editora Formato, 2000. 43p.

DA-RIN, Sílvio & RUIZ, Adilson (Org.). **PROANIMAÇÃO;** Política para o desenvolvimento da animação brasileira. Brasília; DF, abr. 2009. 10p.

DAVIS, Richard. Chapter 18 animation. **Complete Guide to Film Scoring**; The art and business of writing music for movies and tv. Boston: Berklee Press, p.179-188, 1999.

DENIS, Sébastien. **O cinema de animação.** Trad. Marcelo Félix. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Ltda., 2010. 224p.

FABRIS, Annateresa. A captação do movimento: do instantâneo ao fotodinamismo. **Revista Ars**, São Paulo, v.2, n. 4, p.50-77,2004.

FARACO, Carlos Alberto. Bakhtin e a Atividade Estética – Novos Caminhos Para a Ética. In: **CÍRCULO – RODAS DE CONVERSAS BAKHTINIANAS**. 2010, São Carlos.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta.** São Paulo: Editora HUCITEC, 1985. 92p.

FRASSER, Márcia Tourinho Dantas. Da fala do outro ao texto negociado: Discussões sobre a entrevista na pesquisa qualitativa. **Paidéia.** v.14, n.28, p.139-152, 2004.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

GABLER, Neal. **Walt Disney;** o triunfo da imaginação americana. Trad. Ana Maria Mandim. Osasco – SP: Novo Século Editora, 2009. 911p.

GALVÃO, Arnaldo & BRUZZO, Cristina. (Org.). **Coletânea Lições com cinema Vol. 4**; Animação. São Paulo: Fundação Para o Desenvolvimento da Educação – FDE, 1996.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o Olhar e o Gesto;** elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo : Editora Senac São Paulo, 2006. 222p.

HALAS, John, MANVELL, Roger. **A Técnica da Animação Cinematográfica.** Trad. Roberto Raposo. Rio de Janeiro: Editora Civilização brasileira: EMBRAFILME, 1979. 240p.

HARVEY, David. **Condição Pós-moderna;** Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. Trad. Adail Ubirajara Sobral, Maria Stela Gonçalves. 19. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2010. 349p.

INTERSTÍCIOS 01 / Bruno Cruz et al. Rio de Janeiro: Pão e Rosas Editora, outubro de 2009.

JOBIM, Solange. Et al. **Juro Que vi...Lendas Brasileiras;** adultos e crianças na criação de desenhos animados. Rio de Janeiro: MULTIRIO/ Núcleo de Publicações, 2004. 120p.

LAKATOS, Eva Maria, MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica.** São Paulo: Atlas, 2003. 311p.

LAZARETTI, Wilson. **Manual do Pequeno Animador**. Campinas – SP: Editora Komedi, 2008. 40p.

LIOTARD, Jean-François, **A Condição Pós-moderna.** Trad. Ricardo Corrêa Barbosa. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009. 131p.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas : Papirus, 1997. 304p.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. Trad. Hélcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. 2. ed. São Paulo : M.Books do Brasil Editora Ltda, 2005. 218p.

MAGALHÃES, Marcos. **Animação Espontânea**. 2004. 126p. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

_____. Novos caminhos para a animação experimental. **Filme Cultura**, Rio de Janeiro, n. 54, p.45-48, mai. 2011.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

_____. Ordem, progresso e animação. **Retomada a Questão da indústria Cinematográfica Brasileira.** Rio de janeiro, [s.n.], mar. 2009.

MANNONI, Laurent. **A Grande Arte da Luz e da Sombra**; arqueologia do cinema. Trad. Assef Kfouri. São Paulo : Editora Senac São Paulo : UNESP, 2003. 514p.

MIRANDA, Carlos Alberto. **Cinema de Animação;** Arte Nova/Arte Livre. Petrópolis: Editora Vozes Ltda., 1971. 154p.

MORENO, Antônio. **A Experiência Brasileira no Cinema de Animação.** Rio de Janeiro: Editora Artenova S.A. : EMBRAFILME, 1978. 134p.

MOYA, Álvaro de. **O Mundo de Disney**. São Paulo: Geração, 1996.

NAZÁRIO, Luiz. **As Sombras Móveis**; atualidade do cinema mudo. Belo Horizonte : Ed. UFMG, 1999. 334p.

NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de Série de Animação**. São Paulo: Anima TV, 2011. 282p.

PEREIRA, Paulo Gustavo. **Animaq –** almanaque dos desenhos animados. São Paulo: Matrix, 2010.

PIOLOGO, Ricardo. ; PIOLOGO Rodrigo. **Aprenda a Desenhar Cartoons para Produção com Animação e Computadores.** Rio de janeiro: Axcel Books, 2004. 152p.

_____ . **Flash Animado com os Irmãos Piologo.** Rio de Janeiro: Axcel Books, 2009. 272p.

PONCET, Marie Thérèse. **O Desenho Animado.** Trad. Vasco Granja. Lisboa : Editorial Estúdios Cor, 1968. (Enciclopédia Diagramas). Não paginado.

PURVES, Barry. **Stop-motion**. Porto Alegre: Trad. João Eduardo Nóbrega Tortello. Bookman, 2011. 200p.

PYONGYANG; uma viagem à coréia do Norte / Guy Delisle. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2007. 192p.

RAMOS, José Mario Ortiz. **Cinema, Estado e Lutas Culturais**; anos 50,60,70. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983. 175p.

ROSENFELD, Anatol. **Cinema: Arte & Indústria.** São Paulo: Perspectiva, 2009. 264p.

RUSSET, Robert. **Hyperanimation;** Digital images and virtual worlds. New Barnet: John Libbey Publishing, 2009. 224p.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

RUSSET, Robert & STARR, Cecile. **Experimental Animation;** Origins of a new art. Nova Iorque: Da Capo Press, 1988. 224p.

SCHNEIDER, Carla et al. O cinema de animação no Brasil e o National Film Bord of Canada. **Revista dos Cursos de Cinema do Cearte**. Pelotas, n.1, p.174-177, 2011.

SENNETT, Richard. **O Artífice.** Trad. Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2009.360p.

SHENZHEN; uma viagem à china / Guy Delisle. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2009. 160p.

SITIO, T; Whitaker, H; Halas, J. **Timing em animação**. Trad. Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier Editora Ltda, 2011. 157p.

STANCHFIELD, Walt. **Dando Vida a Desenhos, volume I**; os anos de ouro das aulas de animação na Disney. Trad. Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier Editora Ltda, 2011. 403p.

_____. **Dando Vida a Desenhos, volume II**; os anos de ouro das aulas de animação na Disney. Trad. Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier Editora Ltda, 2011. 354p.

SURRELL, Jason. **Os Segredos dos Roteiros da Disney;** dicas e técnicas para levar magia a todos os seus textos. Trad. Beatriz Sidou. São Paulo: Panda Books, 2009. 228p.

TAVARES, F. **Ata de reunião entre a SAv e a ABCA** [mensagem para grupo de discussões da ABCA]. Mensagem recebida por <ABCA@yahoogrupos.com.br> em 22 dez. 2011.

TRÊS DEDOS; um escândalo animado / Rich Koslowski. Gal Editora, 2002. 134p.

THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life;** Disney animation. Nova Iorque: Hyperion, 1995.

TOLEDO, Silvio. **Um Caminho para a Animação**. Campina Grande: Epgraf, 2005. 220p.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**. Londres : Faber and Faber, 2001. 342p.

XAVIER, José-Manuel. No território indeterminado da imagem animada. **Poética do Movimento.** Edições da MONSTRA, Lisboa, [s.n.], mai 2007.

ZORAN Perisic. **Guia Prático do Cinema de Animação**. Trad. Conceição Jardim e Eduardo Lúcio Nogueira. Porto: Editorial Presença, 1979. 238p.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Sítios da INTERNET

ABCA.A Associação Brasileira de Cinema de Animação .Disponível em: <http://www.abca.org.br>. Acesso em: 05 set. 2011.

ABCA. Associação Brasileira de Cinema de Animação. Coordenação de Cláudia Bolshaw. Histórico brasileiro. Quantidade de filmes de animação produzidos até 2004. Disponível em: <http//:www.abca.org.br/?page_id=375>. Acesso em: 20 nov. 2010.

ADNEWS. Bob Esponja completa dez anos. Disponível em: <http://www.adnews.com.br/cultura/84308.html>. Acesso em: 28 jan. 2011.

ABDL . Associação Brasileira de Difusão do Livro. Produção por área temática. Total de exemplares produzidos em 2009. Primeira edição e reedição. Disponível em: <http://www.adbl.com.br/userfiles/fipe2009.ppt#1>. Acesso em: 25 nov. 2010.

ANIMAEDU.Disponível em: <http://www.animaedu.com.br/oprojeto.asp>. Acesso em: 25 fev. 2011.

ANIMAPÉDIA.Disponível em: <http://www.animapedia.org>. Acesso em: 05 set. 2011.

ANIMATV. Disponível em: <http://blogs.cultura.gov.br/animatv/>. Acesso em: 25 fev. 2011.

CTAV. Centro Técnico Audiovisual. Animação Brasil-Cuba. Disponível em: <http://www.ctav.gov.br/animacao/animacao-brasil-cuba/>. Acesso em: 25 fev. 2011.

CTAV. Centro Técnico Audiovisual. Políticas. Disponível em: <http://www.ctav.gov.br/animacao/politicas/>. Acesso em: 25 fev. 2011.

ESTANTE VIRTUAL.Disponível em: <http://www.estantevirtual.com.br>. Acesso em: 05 set. 2011.

G1. Economia e negócios, Bob Esponja é homenageado na bolsa de Nova York. Disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Economia_Negocios/0,,MRP1231395-9356,00.html>. Acesso em: 28 jan. 2011.

LIVROS DIFÍCEIS.Disponível em: <http://livrosdificeis.com.br>. Acesso em: 05 set. 2011.

Minc. Ministério da Cultura. Brasil Maior.Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/site/2011/10/20/brasil-maior-2/>. Acesso em: 02 nov. 2011.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

MUNDO CANIBAL.Disponível em: <http://mundocanibal.uol.com.br/>. Acesso em: 05 set. 2011.

OLIVEIRA, Darcio. Bob Esponja: lucro ao quadrado. ISTOÉ Dinheiro, [edição nº 390 online], São Paulo, 2 mar. 2010. Negócios. Disponível em: <http://www.istoedinheiro.com.br/noticias/12131_BOB+ESPONJA+LUCRO+AO+QUADRADO>. [capturado em 28 jan. 2011].

POPMÍDIA.Disponível em: <http://www.popmidia.com.br/nca>. Acesso em: 05 set. 2011.

QUADRO A QUADRO.Disponível em: <http://www.eba.ufmg.br/midiaarte/quadroaquadro>. Acesso em: 05 set. 2011.

UNIVERSO HQ. Entrevista por Samir Naliato. César Coelho, diretor do Anima Mundi, fala sobre o festival. Disponível em: <http://www.universohq.com/cinema/nc19072003_02.cfm>. Acesso em: 20 nov. 2010.

VENTURA, Mauro. Nova secretária do Audiovisual propõe metas de eficiência para o cinema brasileiro. O Globo, [online], Rio de Janeiro, 22 fev. 2011. Cultura. Disponível em: <http://oglobo.globo.com/cultura/mat/2011/02/21/nova-secretaria-do-audiovisual-propoe-metas-de-eficiencia-para-cinema-brasileiro-923852573.asp>. [capturado em 25 fev. 2011].

Documentos gravados

DAHL, G. **Gustavo Dahl:** depoimento [jun. 2010]. Centro Cultural Banco do Brasil: Rio de Janeiro, 2010. MP3 (102 mim 34 s). Anima Mundi, Anima Fórum, Mesa redonda, A Capacitação de Novos Talentos para a Indústria de Animação.

DA-RIN, S. **Silvio Da-Rin**: depoimento [nov. 2010]. Empresa Brasil de Comunicação: Rio de Janeiro, 2010. AVI (29mim 26s). Palestra para a turma da disciplina Economia Política e Produção Audiovisual, UFF – Universidade Federal Fluminense, 2º semestre 2010, Prof. Tunico Amancio.

HILLENBURG, S. **Stephen Hilllenburg**: depoimento [jun. 2010]. Centro Cultural Banco do Brasil: Rio de Janeiro, 2010. MP3 (89 mim 25 s). Anima Mundi, Anima Fórum, Anima Business, Entrevista Stephen Hilllenburg eo próximo Bob Esponja.

LIEBAN, A. **Andrés Lieban:** depoimento [jun. 2010]. Centro Cultural Banco do Brasil: Rio de Janeiro, 2010. MP3 (102 mim 34 s). Anima Mundi,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Anima Fórum, Mesa redonda, A Capacitação de Novos Talentos para a Indústria de Animação.

NESTERIUK, S. **Sérgio Nesteriuk:** depoimento [jun. 2010]. Centro Cultural Banco do Brasil: Rio de Janeiro, 2010. MP3 (102 mim 34 s). Anima Mundi, Anima Fórum, Mesa redonda, A Capacitação de Novos Talentos para a Indústria de Animação.

Entrevistas Transcritas

AVELAR, H. Entrevista concedida a Leonardo Freitas Ribeiro. Rio de Janeiro, 08 dez. 2011.

LAZARETTE, W. Entrevista concedida a Leonardo Freitas Ribeiro. São Paulo, 11 dez. 2011.

LEITE, S. Entrevista concedida a Leonardo Freitas Ribeiro. Belo Horizonte, 09 dez. 2011.

MAGALHÃES, M. Entrevista concedida a Leonardo Freitas Ribeiro. Rio de Janeiro, 05 dez. 2011.

ROSARIA. Entrevista concedida a Leonardo Freitas Ribeiro. Rio de Janeiro, 18 jan. 2012.

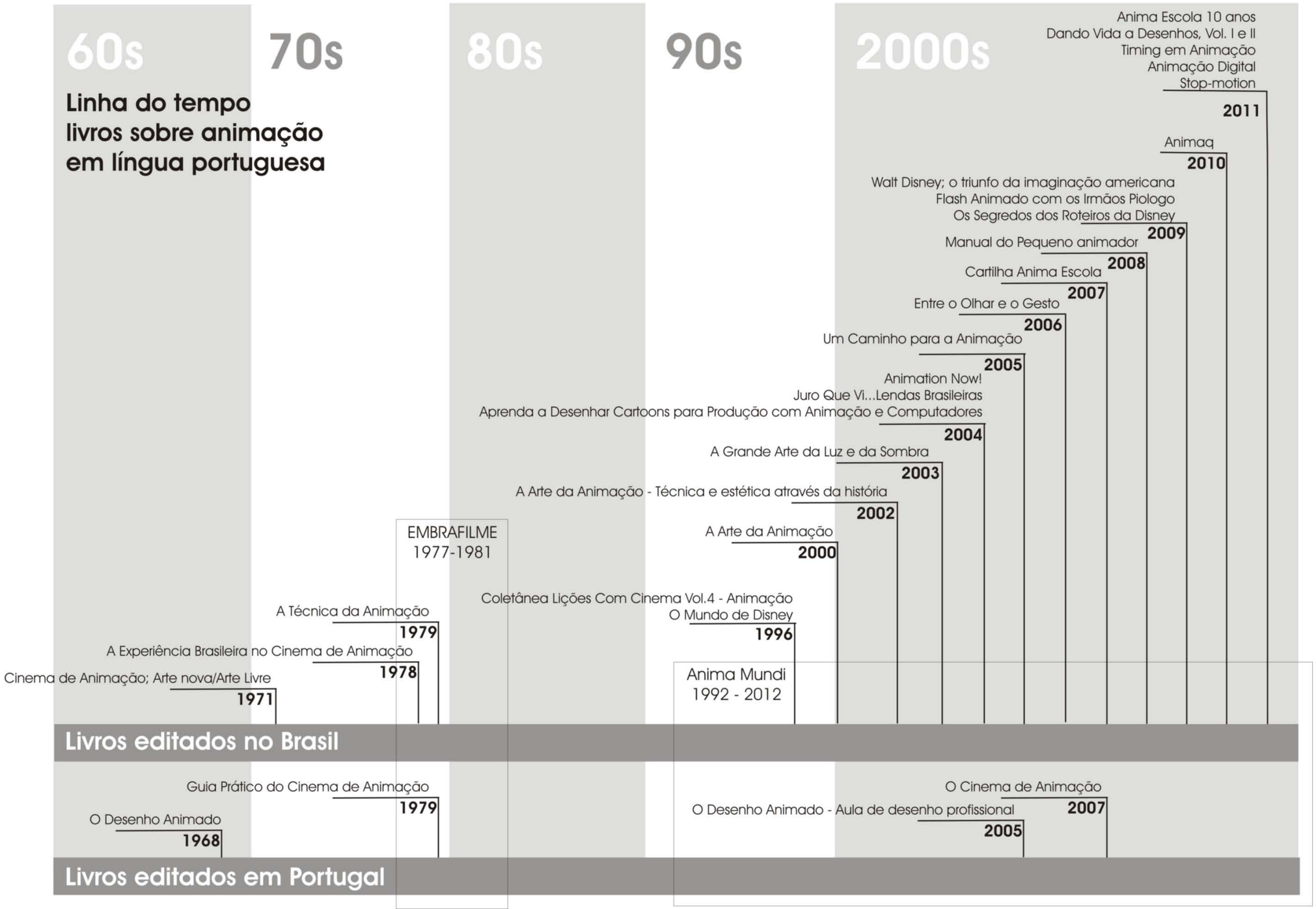
SQUARISI, M. Entrevista concedida a Leonardo Freitas Ribeiro. São Paulo, 11 dez. 2011.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

7. Anexos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Anexo I.



PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Anexo II.

Transcrição entrevista: Humberto Avelar
Data: 08/12/2011
Hora: 19hs.
Local: Mixer Rio, Rua Pereira da Silva, 517, Laranjeiras, Rio de Janeiro – RJ.

Leonardo Ribeiro_ Fale um pouco sobre a história da sua relação com a animação, como começou, sua formação, os trabalhos mais significativos, o que anda fazendo no momento?

Humberto Avelar_ Eu sempre gostei muito de animação, desde criança. Sempre me encantou muito. Outra coisa que me encantou muito, foi quadrinhos. Não tive muita oportunidade de trabalhar com quadrinhos, trabalhei pouco com quadrinhos. Com 7 ou 8 anos já gostava de fazer quadrinhos, fazia em casa, desenhando de brincadeira. Mas animação era uma coisa muito complicada, apesar de me encantar muito, não fazia a menor idéia de como se fazia. Fui investigando intuitivamente. Eu tinha um amigo, que tinha uma Super 8, que conseguia fotografar quadro a quadro. E isso eu tinha uns 12 ou 13 anos. Começamos a fazer umas brincadeiras no quadro a quadro. Na época eu também consegui ter uma filmadora Super 8 e comecei a fazer uns testes, puramente por brincadeira e ali eu comecei a entender a mecânica da animação. Comecei a fazer alguns desenhos e filmava em Super 8. Tinha que esperar a revelação, uma semana depois é que você via o que aconteceu. Eu via que aquilo que achava que ia funcionar, não funcionava. Não basta você colocar uma sequencia de desenhos, se não estiver "pinado", se eu não trabalhar com uma mesa de luz. As coisas vão tremer, vão balançar, o ritmo não fica bom.

Eu tinha comprado aquele livro do Preston Blair **(Animation By Preston Blair - How to Draw Cartoon Animation)**, já garoto, um livro grande e fino do Preston Blair, tem uma edição mais moderna, mais gordinha, é legal esse livro para o iniciante. Eu tentava fazer o que o Preston Blair propunha, mas ele não entregava todo o jogo, ele falava das principais coisas, mas não falava dos intermeios, das acelerações. Então eu ia fazendo os *key-frames*, as intervalações, filmava no Super 8 um teste ou outro, geralmente funcionava assim: O Super 8 era como o vídeo cassete, as pessoas filmavam festa de aniversário, no final sobrava alguns segundos e eu fazia uns testezinhos. Eu notava que precisava de muito mais intermeios do que eu pensava, eu comecei a tatear animação por aí, comecei a fazer em casa, no papel, "flipando" e guardando. Pensei em fazer com amigos, cheguei a fazer um filminho com amigos em Super 8, também garoto e fui acumulando desenhos em casa, "flipando" e de vez em quando um testezinho em Super 8.

Quando eu estava já na faculdade, em 1985, mais ou menos, conheci através do Prof. Antônio Moreno, que foi meu professor na faculdade de cinema da UFF, o Arthuro Uranga. Eu me inscrevi em cinema, pois era o mais próximo da animação. Eu tive aulas com o Moreno e mostrei a ele alguns desenhos, alguns testes que fazia em casa. Ele disse que meu estilo era um pouco mais comercial. Eu já gostava de um desenho um pouco "disneyano", apesar de Disney não passar tanto na televisão, passava mesmo era desenho comercial da Hanna & Barbera, da Warner e alguns desenhos japoneses já faziam sucesso. Disney a gente só via no cinema ou em algum programa ou outro especial na televisão. Então levei meus desenhos para o Moreno e ele falou: _ Você vai gostar de conhecer o Arthuro Uranga, que é um cineasta, que trabalha com animação, ele tem um estúdio em Botafogo. Leva lá seus trabalhos para ele conhecer.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Eu levei meus testes, aquele bolo de desenhos que eu “flipava”, umas experiências... e o Uranga me contratou na hora! _“Você está contratado!” [risos] No dia seguinte eu comecei a trabalhar! Trabalhava e fazia a faculdade ao mesmo tempo, foi por aí que eu comecei, e o Uranga trabalhava com publicidade. Tinha um projeto ou outro de filme, mas a publicidade era o que mantinha o estúdio, o animador, isso durante muito tempo. Hoje em dia, existem outras alternativas, mas sempre foi a publicidade o trabalho do animador. Eu comecei a animar publicidade com o Uranga, logo recebi de cara uma sequencia de um filmezinho para fazer e ele supervisionando é claro, aprendi muita coisa nesse estágio. Eu era iniciante, mas eram poucos os estúdios na época. Minha primeira formação foi animação clássica, em um estúdio de animação clássica, com um cineasta que trabalhava essencialmente com publicidade, acetato, truca, ou seja, passei pelo aprendizado clássico do desenho animado. O que foi extraordinário! Animação clássica é sensacional! Pena que demora muito, que depende de muita gente para fazer. Todos nós já desejávamos, na ocasião, fazer filmes, o Uranga principalmente, que era o nosso diretor na época. Nós que estávamos no estúdio, os poucos que estavam lá, desejávamos todos fazer filmes, tínhamos muita [enfático] vontade, mas era um trabalho gigantesco. Todo mundo cursava uma faculdade. Eu comunicação social, que me levaria a uma especialização em cinema, que era o mais próximo do desenho animado. Eu gostava muito de cinema, pensava: Vou juntar as duas coisas, cinema e desenho animado. Na UFF tinha uma cadeira de animação, que eu poderia aprender um pouco. Foi lá, o *start* foi lá.

Dali, logo no início, eu peguei alguns trabalhos para a Globo. Poderia dizer que os trabalhos importantes, às vezes não são os mais famosos, mas aquele que te impulsionou, te jogou para frente. Os primeiros trabalhos na Uranga Produções foram importantes por ser a primeira experiência em animar e era muito intuitivo, pois não havia *pencil test.* Tinha a supervisão dele e eu a intuição de fazer testes em casa, em Super 8. Tudo ainda era muito incipiente, fazia uma animação, pintava o acetato. Quando estava lá, acabava pintando, fazendo tudo! Depois ia para o laboratório ver o filme revelado. Quando via o resultado: “Cara! Não era nada disso!” [risos] Estava imaginando um Disney acontecendo, achava que ia aparecer uma sequencia daquelas da Disney, eu fiz pensado naquilo e... [risos] não saía nada parecido com aquilo. No início era tentativa e erro. Não tínhamos computador, na ocasião, para ajudar. O *pencil test* era uma coisa complicada, não tínhamos acesso ao *pencil test*. Tínhamos que esperar ver o filme pronto, ou seja, tínhamos que estar dentro de um espaço publicitário para poder experimentar. Estava cercado por outros artistas que iam me ajudar e depois eu assistia ao filme e dizia: Acertei ou errei! E estava pronto! E ia ao ar! Isso era complicado, mas era a única alternativa. Imagina só, fazer um curta metragem todo assim? Poucos conseguiram fazer nessa ocasião, a produção dessa época, anos 80, é bem pequena. E era pequena antes também, bem pequena. Tínhamos uma produção maior em São Paulo, onde a publicidade estava mais aquecida, Luiz Briquet, Daniel Messias, Walbercy Ribas, eles é que fizeram muita publicidade nessa época. São os clássicos, são muito bons. Havia uma produção muito boa deles, havia qualidade, e no Rio éramos poucos.

Então tive uma produção importante fazendo filmes para o Uranga, que foram filmes de aprendizado e tive uma experiência muito interessante trabalhando para a Globo. Na Uranga Produções fiz contato com o animador Stil (Pedro Ernesto Stilpen), que na época fazia uma parceria com o Uranga. Ele fazia um personagem junto com o Uranga, que se chamava “Zeca Tatú”. O personagem saía no Jornal do Brasil, no caderno de quadrinhos. Fui assistente do Uranga nesse personagem, cheguei a desenhar algumas tiras com o meu traço. O Uranga era o meu mentor artístico nessa época, eu seguia o estilo dele, estava dentro do estúdio dele, então seguia o estilo dele. Desenhei um

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

pouquinho de “Zeca Tatú” e o Stil, que era roteirista do personagem, me indicou para um trabalho na Globo. Esse foi um trabalho importante, que eu fiz praticamente sozinho, eu e o Erthal (Julio Cesar Dias Erthal), cartunista, que inclusive é meu primo, trabalhou comigo como cartunista, na Uranga Produções, fez charges para o jornal O Globo, hoje ele não trabalha com animação, mas na época ele trabalhava. Ele me ajudou, mas fiz quase que sozinho um vídeo clipe para a Globo, para um especial do Tom Jobim. Se chamava Antônio Brasileiro, esse especial, dos anos 80, foi um “especialzaço” da Globo, Tom Jobim e convidados. Era um projeto grande e eu era muito novo, tinha 21 anos. O Stil pegou esse trabalho e me botou para animar, ele estava gostando do meu trabalho no Uranga e falou: _ Vamos animar isso! Acabei animando quase tudo, era lápis sobre papel, era um lápis dermatográfico, daquele bem grossão, mais grosso que um 6B, não tinha cenário, era o desenho solto. Como não existia *pencil test* e nem computador, gravávamos com vídeo cada desenho, pendurado na parede com um pino. O câmera da Globo gravava um por um, os desenhos presos na parede e intercalava com uma claquete, escrito: desenho 01, desenho 02 e assim por diante. Gravava durante um ou três segundos, pois a captação não permitia o quadro a quadro. Um editor assentava na ilha de edição e capturava um ou dois quadros de cada desenho da animação, de cada *take* gravado. Ele construía a animação editando na ilha. Edição linear! [enfático] Não era nem edição não linear, digital, não! Era edição linear, passando de uma fita para outra! Pegava uma fita com horas de desenhinhos gravado e ia editando. Foi um trabalho que apareceu muito, que foi para a tevê Globo, sobre o Tom Jobim e eu fiz quase que sozinho. Eu lembro que foram quase 15 dias de trabalho para fazer o clipe inteiro, uma coisa insana. Eu lembro que por quatro noites eu fiquei sem dormir “direto” as últimas quatro noites, quase morri por isso, não aconselho a ninguém fazer isso, só com 21 anos! Mesmo assim não é recomendável. Eu e meu primo, no final que veio me ajudar, trabalhamos juntos uma semana “paulada” e entregamos. Foi um trabalho importante, Hoje em dia, já passou muito tempo, esse trabalho deve ser de 87, mais ou menos, outro dia consegui uma cópia. Foi um trabalho importante, de grande circulação e eu era muito novo, tateando, foi expressivo. No início de carreira foi um trabalho importante.

Depois, naturalmente, eu posso dizer que fiz publicidade. A situação econômica do Brasil ficou muito ruim, entrada de vários planos econômicos que afundaram a economia, tivemos recessão e estava muito complicado. Tanto que no primeiro Anima Mundi, não tinha filme brasileiro naquele ano. Nem no primeiro nem no segundo. Não tinha filme brasileiro, apenas os que tinham sido feitos ao longo dos últimos anos, um ou outro, maioria iniciativa do Canadá, o intercambio com o CTAv. Eles passaram aqueles filmes que já estavam prontos. Essa iniciativa (CTAv/NFB) funcionou muito, formou cineastas. Então, tínhamos alguns filmes, mas passados aqueles filmes, exibidos numa única sessão [risos] de uma hora de duração, não tinha mais filme brasileiro! Tivemos alguns anos de Anima Mundi sem ter produção brasileira! A situação econômica não permitia produzir.

Com a chegada da computação, não da computação gráfica, que chamamos de 3D, mas sim com a chegada do computador, de recursos digitais. Daí, esquecemos o acetato, começamos a pintar a animação no computador, a imagem é digital, começamos a editar no computador, começamos a fazer *pencil test*... Daí, a animação decolou! Isso foi o principal, independente do Anima Mundi ter incentivado, mas sem esse avanço tecnológico não daria para produzir.

Mais tarde, já com esses recursos tecnológicos, um trabalho importante foi fazer a série Juro Que Vi, na MULTI-Rio, usei todo o meu conhecimento para fazer filmes maiores, coisas que queria fazer há anos e não tinha como. Ali eu

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

encontrei o mínimo de condições, computadores pequenos, equipe pequena, mas com sonhos grandes: Vamos fazer um filme complicado, com muitos cenários, animação *full*, mas deu para fazer. Foi um trabalho importante. Agora posso dizer que importante é voltar para a Globo e fazer a série do Sítio do Pica-Pau Amarelo. Voltei a fazer um trabalho de grande circulação. Esses são os pontos que eu poderia destacar.

LR_ Você já falou do livro do Preston Blair, como o livro de animação que o marcou.

HA_ Tem o livro do Antônio Moreno também, eu comprei esse livro e o li de cabo a rabo.

LR_ Que livro gostaria de ver publicado no mercado brasileiro?

HA_ Pensando em um livro que já exista no exterior, traduzido para o português... Tem um livro para animadores, que é o livro **The Animator´s Survival Kit**, de Richard Williams. É um livro para animadores! [enfático] É um livro estrangeiro, tenho uma cópia em inglês, mas esse é um livro essencial para animadores, não é um livro genérico. _"Há! Vamos tomar conhecimento do que é desenho animado! Não, não, não!" Esse é um livro para já iniciados. Mas se queremos montar uma indústria de animação no Brasil, temos que aprender a fazer a técnica, independente da força criativa que nós brasileiros temos, precisamos de informação técnica. O livro do Richard Williams é um livro de informação técnica, nele se explica "como"! Como se faz. Uma caminhada é muito simples, o livro do Preston Blair já explica como se anima uma caminhada. Mas no livro do Richard Williams, ele explica como se faz efeitos e múltiplos efeitos, que o animador precisa no dia a dia de trabalho. Esse é um livro legal de ter em português.

Outro livro que eu acho curioso, é um livro clássico, um livro da Disney, a bíblia da animação como chamamos, que é o **Illusion of life** (***The Illusion of Life***, de Frank Thomas e Olie Johnston). Esse é um livro muito bonito, tem um certo romantismo, porque conta a história da animação clássica, Disney, como eles resolveram os problemas de animação. É claro que a Disney contribuiu muito para o desenvolvimento do desenho animado, mas nesse livro temos uma visão técnica, misturada um pouco com o romântico, é um livro mais afetivo. Adoraria vê-lo em português. Mas de fato, é um livro técnico, o do Richard Williams que eu acho deveria ser traduzido.

LR_ Da lista compilada por mim, de títulos em língua portuguesa, encontrados no Brasil, você nota alguma ausência importante?

HA_ Esse **O Desenho Animado**, de 1968 eu não conhecia. Eu vejo aqui na sua lista o que aconteceu realmente, no ano 2000 a coisa explode. O que aconteceu por essa volta? É a tecnologia, e a coisa explode no final do século XX. E com isso explode a animação, positivamente. [risos]

LR_ Você acha que existe um hiato de produção de animação entre o Super 8 e o digital, no que seria o momento do domínio do VHS?

HA_ O VHS não ajudou em nada a animação, ele foi muito útil para trocar informação, no sentido de absorver informação. Na locadora eu comecei a ver filme adoidado, por causa do VHS. Isso de alguma forma beneficiou o animador, pela informação. Não é que tivesse muito filme alternativo, existia pouco filme fora do mercadão, mas muita coisa eu vi em VHS. Muito filme comercial eu

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

descobri no VHS. Mas como o VHS não possibilitava para nós, o uso do quadro a quadro, era muito frustrante. Eu fiquei com muita pena do Super 8 ter acabado, esmagado pelo VHS. É claro que o VHS era mais barato e cumpria essa função de *home-video* mais eficientemente, mas eu acho que o fato do Super 8 ter sido esmagado, foi um obstáculo terrível que encontramos, pois não havia mais a possibilidade de se fazer testes, com VHS não dava! Alguns até capturavam pequenos trechos, mas aquilo saltava, não se podia fazer edições muito precisas, o VHS veio dificultar muito a vida do animador. Acredito que teríamos avançado bem mais se o VHS desse o recurso do quadro a quadro para nós, não existiria esse espaço de anos 80 e 90 morto. O VHS deu uma atrapalhada legal nos animadores.

LR_ Voltando aos livros, não se lembra de nenhum que não esteja nessa lista?

HA_ Vejo que você colocou nosso livro, do "Juro Que Vi" (**Juro Que vi...Lendas Brasileiras; adultos e crianças na criação de desenhos animados**, de Solange Jobim *et al.*), que fizemos para as escolas, tem também o do Sílvio Toledo, me lembro também do livro que o AnimaTV lançou, é um dos mais recentes.

LR_ Está na minha lista.É Dramaturgia para série de animação.

HA_ Lembro que a Marta machado lançou um livro, mas só digitalmente, ela não publicou, era um e-book. Talvez seja sobre produção de animação, sobre o processo de se produzir animação, não chegou a ser impresso, me lembro de ter ouvido sobre isso na ABCA. Vale a pena você falar com ela, acho que enfoca mais a produção mesmo. Ela é bem envolvida com isso. É bem recente. (**Tudo o que você queria saber sobre comercialização de filmes nacionais mas não tinha a quem perguntar**, autoria de Marta Machado, com colaboração de Ana Adams de Almeida e financiamento do Fumproarte. O livro da produtora de filmes de animação Marta Machado já está disponível no site www.tudosobrefilmenacional.com.br. Apenas em formato e-livro e áudio-livro, por R$ 10. No livro, Marta descreve no formato de perguntas e respostas as etapas que um realizador brasileiro costuma cumprir para ver seu filme chegar às telas.)

LR_ Quais as técnicas ou realizadores que mais influenciaram seu trabalho?

HA_ Animação no papel, animação tradicional me encanta muito. Acho que a chegada do 3D é sensacional, é uma técnica maravilhosa, sem dúvida. O diretor de animação tem que ter uma visão abrangente da animação, não apenas da técnica que ele gosta mais. Eu gosto muito da técnica em 2D clássica, mas um diretor de animação, dirige filmes, antes de qualquer coisa. Eu tenho que ter capacidade de dirigir um filme feito com palitinho de fósforo, ou filme em computação gráfica avançadíssima, ou flash, ou Toon Boom, e assim por diante. É fundamental pensar o filme, acho que acima de tudo, tem a história, uma mensagem que você quer passar. É o conteúdo acima de tudo. Agora tudo que se desenha, ou se coloca visualmente, também é conteúdo. Não é só necessariamente o roteiro que é conteúdo, que é recheio, tudo que se vê também é conteúdo. Tudo que desenhamos em 2D, ou 3D, ou flash, é conteúdo, quer dizer alguma coisa com isso, está a serviço do filme. Pode acontecer de se usar a técnica errada para o roteiro, poderia ter sido melhor fazer o filme em outra técnica. Às vezes encontro filmes e falo: _ "Puxa, esse filme não precisava

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

nem ser feito em animação, imagina nessa técnica!" Existem filmes de animação que seriam melhor realizados como filmes de ação ao vivo. Existem vários! A animação tem uma mágica, que quanto mais deformado, quanto mais onírico, quanto mais improvável, quanto mais imprevisível, [risos] a animação tem mais condições de abraçar.

Como o cinema avançou muito tecnologicamente, hoje temos filmes de filmagem ao vivo com muitos efeitos, mas ainda assim, existe alguma coisa no desenho traçado manualmente, no desenho clássico, que faz com que espectador imagine como seria. Quando um personagem dá a volta em uma casa, por exemplo, quando "Tom & Jerry" saem correndo um atrás do outro, e passam por trás de uma casa, ou entram por uma porta da cozinha e saem pela porta da sala, o espectador entende perfeitamente que aquela casa é tridimensional, que os personagens são tridimensionais, apesar deles serem altamente flexíveis, e acontecer o impossível com eles, eles podem circular naquela casa, que é chapada, mas ela representa uma casa volumétrica, eles são chapados e representam personagens volumétricos, o espectador aceita que eles são volumétricos o tempo todo, mas de fato não o são. O 3D me dá uma sensação de te dar tudo pronto, o espectador não precisa aceitar, o 3D já deu ao espectador, ele não precisa sonhar, é o que é. Inclusive quando não está muito bem feito, o espectador rejeita. Quando a grama não está com cara de grama, o espectador fala: _"Está malfeito!" Quando a textura de pedra está ruim, o espectador percebe a textura esticada, que a luz não está boa. O 3D para representar a realidade é maravilhoso, mas ele te dá a realidade, por outro lado, acho que o desenho feito à mão te dá o sonho. Ele te força a imaginar, o espectador aceita tudo aquilo, aceita que tudo aquilo existe, aceita que tudo aquilo é volumétrico, mas nada daquilo existe, é um exercício de imaginação, que o espectador faz junto com o autor permanentemente. O autor diz: _"Isto aqui não é, mas vamos combinar que é?" Essa brincadeira é muito legal. Acredito que corta muito o barato, quando se da exatamente a realidade para o espectador. Modelar perfeitamente o corpo, ou um personagem cartunizado muito real, colocar esse personagem em um cenário muito real, numa casa muito real, numa luz muito real, o espectador diz: _ "Estou vendo a realidade." A câmera virtual consegue ir atrás do personagem e voltar, conseguindo mostrar para onde o personagem foi. No "Tom & Jerry", quando o personagem some, você imagina que ele está atrás da casa, e daqui a pouco ele volta, esse fundos da casa, o espectador imaginou. Se for preciso o diretor vai fazer um corte, e vai mostrar um detalhe só do que ele precisa mostrar. No 3D a câmera vai voando, dá à volta na casa inteira, o 3D mastiga demais para o espectador. Sei que isso é um recurso útil às vezes, mas não é meu preferido. Eu prefiro a animação que faz o espectador imaginar. E a animação clássica, mesmo quando é muito rebuscada, ela ainda assim, ela não é realidade, ela te força a imaginar. Isso é que faz parte da brincadeira!

Quanto as minhas influências, tem Disney, mas todo mundo tem influência do Disney. Todo mundo teve, pois era a animação clássica mais rebuscada, mas eu não vi muito Disney na minha vida. Na minha infância e adolescência eu não tive muita oportunidade de ir ao cinema ver Disney. Quantos filmes o Disney lançava? Era um ou outro. Às vezes um programa como o Disneylândia na Globo, um dia por semana, um apanhado de filmes curtos ou trechos de longas. Eu ficava perplexo, pois ali eu via uma animação muito fluida, uma representação da realidade muito naturalista, que me enche os olhos, mas eu vi muita televisão, 90% da cultura que absorvi de desenho animado, foi vendo televisão, não desenho de cinema, ou seja, as soluções para a televisão. Que tem vários exemplos adoráveis, a Hanna Barbera, que ficou famosa pela animação econômica, animação "ruim", animação malfeita, limitada, mas ela teve tiradas geniais, diversas vezes. Um desenho como "Os

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Flintstones", era genial, tem tiradas geniais, inclusive de edição, de roteiro e até de animação, para contar aquela história toda com poucos recursos. E tem outros, como "Jonny Quest", por exemplo, é um desenho animado que não é possível de se fazer hoje em dia, existe o recurso tecnológico, mas ninguém vai gastar dinheiro em uma produção como essa. Utilizando traço de quadrinho, tentando fazer aquele quadrinho uma animação. Aquilo é muito inovador! [enfático] Até hoje em dia! Se alguém fizer um filme do mesmo tipo, será diferente. A Hanna & Barbera foi muito ousada, foi muito bem em vários filmes, a Warner Brothers, eu via muito Warner, via muito Metro-Goldwyn-Mayer. Às vezes eu falo com as pessoas, as pessoas remetem meu traço muito a Disney, por causa do *full animation*, mas eu falo: _"Eu vi muito menos Disney que vi Metro-Goldwyn-Mayer, eu vi muito mais Metro-Goldwyn-Mayer." O meu traço, se você for analisar, estudar, ele é muito mais parecido com Metro, do que Disney. Apesar dos dois estarem fazendo o mesmo tipo de trabalho, de estarem na mesma praia, mas a Metro tem um desenho um pouco mais cômico, fazia o "Tom & Jerry", fazia o "Droopy", onde o Tex Avery brilhou, eu acho que talvez o meu desenho tenha sido mais influenciado pela Metro do que pela Disney. Porque a Disney está li, é parecido.

LR_ Você acredita que a animação quadro a quadro em papel, ou melhor, a técnica tradicional ainda é importante?

HA_ Estamos agora em um momento interessante, os meios de produção digital, em princípio endureceram o visual, porque o próprio desenho clássico, deixou de lado o acetato e começou a ser digitalizado. Continua se desenhando à mão, mas se digitaliza esse desenho. Essa digitalização a princípio era dura, perdia-se muito o traço do desenhista, ficava um traço digital. A princípio, parecia que ia derrubar o orgânico. À medida que o digital foi avançando, ele começa a imitar cada vez mais o orgânico. Por exemplo, as *tablets* tem hoje um traço cada vez mais parecido com o traço à lápis. Então às vezes se está desenhando em uma *tablet*, com o desconforto de se estar desenhando em um plástico, não é confortável para um artista, a ponta de plástico da caneta sobre a prancha de plástico, não é, definitivamente natural e nem confortável. Acredito que o artista sente a necessidade da organicidade, ele precisa da sensação da ponta do lápis arrastando no papel. Acredito que a tecnologia tende a suprir isso, criando superfícies mais ásperas, tentando simular o efeito, o que acho desagradável até hoje. [enfático] Apesar de ter me adaptado. Mas em compensação, como a tecnologia avança muito, ela cada vez imita mais o desenho "normal", outro dia vi um programa, no qual o usuário misturava a tinta, na tela, pintando na tela, um pincel na tela, e misturava a tinta como se estivesse misturando em uma paleta, e pintava. Quer dizer, de certa forma a tecnologia está entendendo que o legal é ser orgânico. Então ela está tentando imitar ao máximo o orgânico. No caso do Toon Boom ou do Flash, que usamos hoje, e que é muito digital, aplicamos aquelas regras da animação tradicional, para reverter isso, acaba não ficando tão duro. Esse é o papel do animador mesmo. Forçar os limites da tecnologia e pedir ao mercado, pois o mercado precisa atender o animador. Falar: _"Eu quero mais organicidade nesse programa! Eu quero resultados melhores!" O mercado atende, até o próprio Toon Boom, que estamos usando muito no Brasil, os desenvolvedores vão melhorando o programa, para ter uma resposta mais orgânica. Pois o animador pede isso.

LR_ Você chegou ao ponto chave, pois apesar da aparência da animação ser orgânica, o trabalho não é orgânico. Você dá importância ao papel e ao lápis.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

HA_ Acho importante o papel e o lápis, acho importante termos uma relação com o que fazemos, que não seja só virtual. O mundo das idéias é sensacional e sem ele não materializamos nada. Porém, existe uma necessidade do físico, da matéria. Eu sei que o acetato dava um trabalho infernal, ainda bem que arranjamos uma técnica mais prática [risos], mas a experiência do digital é muito inferior à experiência de se pintar um desenho à mão. Digo isso à experiência sensorial do animador, pintar um desenho no computador é muito inferior ao se pintar direto no acetato, por mais desagradável que isso possa ser, muitas vezes por causa do cheiro da tinta, por causa do cheiro da acetona, para limpar o acetato, ou entrar em um programa de edição por mais prático que ele seja, a experiência sensorial é muito inferior a de entrar em uma sala com uma Oxberry instalada e operar aquele equipamento. É uma experiência diferente! Eu sei, são experiências diferentes, mas acho que a tecnologia, se possível, tem que tentar compensar essa diferença, pois isso de alguma forma se reflete no resultado final. [enfático] De alguma forma se percebe que a organicidade foi perdida, mesmo nos desenhos da Disney, os últimos que a Disney fez, que são já digitalizados. Pensou-se em fazer "A Princesa e o Sapo" no Toon Boom, e os animadores da Disney rejeitaram! Não gostaram muito! Mas, mesmo em filmes anteriores, como "Nem Que a Vaca Tussa", que é um dos últimos que eles fizeram, o filme é bonito, mas ele é mais duro que um "Branca de Neve", isso é incontestável! [enfático] [risos] É incontestável, você pega um "101 Dálmatas", você vê o rachurado, o traçado, alguma coisa, hoje se perdeu.

LR_ Qual a influência dos doze princípios de animação no seu trabalho? Acha importante que esses princípios sejam aplicados à animação?

HA_ Acho que é importante que os doze princípios sejam aplicados da seguinte forma: Quando se trabalha sozinho, quando é um trabalho autoral, tem-se a liberdade de se fazer o que quiser. Se o animador quiser esquecer os doze princípios, ele tem essa liberdade. Quando se é autor e se está simplesmente criando, não há necessidade e nem é muito saudável se ter muitas regras a seguir. Tem que se saber separar uma coisa da outra. Agora quando se entra em um sistema um pouco mais industrial, não é que se tenha 300 pessoas animando um filme, às vezes são meia dúzia de pessoas trabalhando e essa meia dúzia precisa falar a mesma linguagem, se precisa ter unidade no filme. Nesse caso os doze princípios começam a estabelecer regras para que se comunique o movimento que se quer realizar. Se trabalharmos seguindo à risca os doze princípios, isso vai dar um resultado, é técnica! A mesma técnica outras pessoas podem aprender, podem trabalhar juntas. Porque se cada animador faz a sua própria técnica, não tem problema, mas não se pode montar uma equipe assim, um filme com unidade. Só se consegue fazer pequenos filmes de artistas, isso deve ter! Isso não vai parar nunca! Porém, nunca se poderá juntar 3 ou 4 pessoas, se não houver estabelecido algumas normas: _"Vamos trabalhar sobre esse estilo!" Mas algumas vezes um animador chega com uma linguagem que quebra as regras e fica muito bom. Mas isso é tão pessoal, que é até difícil ele passar isso para outros, para que outros animadores o imitem. Não fica a mesma coisa, é pessoal! Quando um animador consegue desenvolver um estilo próprio e ao mesmo tempo consegue mapear e explicar seu método, isso é legal. Levanta uma escola. Isso é legal, mas é raro. Na realidade as pessoas entram no mercado e vão atrás do que elas precisam aprender. Elas falam: _"Eu preciso aprender os doze princípios? Qual a técnica que eu vou usar? Qual técnica que vou me identificar?" No final das contas, é o que já falei: _"Conteúdo! Como irei passar meu conteúdo?" Muitas vezes, não tem saída [risos], aprenda

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

os doze princípios, porque serão úteis, simplesmente por um fator de praticidade.

LR_ Como você enxerga a relação entre o conhecimento técnico e teórico no ensino e na prática da animação?

HA_ Eu aprendi muito na prática, mas não por negação da teoria, e sim pelo mercado publicitário estar disponível na época, onde todo mundo aprendia na prática, mas eu procurei a faculdade, e não encontrei cursos de desenho animado, eu encontrei a faculdade de cinema e fui estudar, eu aprendi coisas na faculdade de cinema. Mas realmente é carente, acho que as duas coisas tem que trabalhar juntas. É certo que se trabalhe com a intuição e que se aprenda com isso. Trabalhar em grupo, no dia a dia, em equipe, a prática é necessária, indubitavelmente. Porém, não estudar, a tendência de se transformar em um mero repetidor é maior. Quando se tem mais informação, a possibilidade de ser mais criativo é maior, ser mais crítico em relação ao que se está assistindo, porque se conhece mais, se estudou mais, tem-se mais informação, se é mais exigente. Assim se levanta o nível do mercado. Um mercado que não estuda e que não pesquisa, é um mercado repetidor. Copia! [enfático] Copia o americano, copia o japonês, não tem base, não se personaliza, não se forma, ele é só um imitador ou então se torna um cumpridor de metas, um executor.

Ainda bem que o Brasil não está nesse perfil, mas em algum momento vai acontecer isso: _"Nós executamos". É claro que isso tem sua função, mas não é a cara do brasileiro. Por exemplo, receber um conteúdo dos Estados Unidos e executar a animação. Acho que o Brasil tem muita personalidade como cultura, para ser um mero executor de desenhos, como por exemplo, a China foi por muito tempo. A China executou milhares de desenhos americanos e ainda o faz, mas agora eles estão com uma produção criativa bem maior, bem mais expressiva. No Brasil, temos que buscar personalidade, a animação brasileira ainda não tem. Porque isso não é uma coisa que se crie rapidamente, é criada aos poucos. Tem que ter um certo volume de produção, para se olhar de fora e perceber: _"Ôpa! Está se delineando aqui um perfil." Como ainda não temos muito volume de produção, não tem "cara".

Acredito que quando assistimos ao Sítio, (Antes da entrevista acompanhei Humberto Avelar em seu trabalho como diretor da série de desenhos animados: Sítio do Pica-Pau Amarelo, ainda inédita na TV. Assistimos dois *animatics* e um episódio finalizado.) percebemos uma linguagem brasileira, o falar dos personagens, está brasileiro. E isso é um exemplo muito interessante. Isso é uma característica que pode nos diferenciar, não estava contando com isso, estava pensando em *timing*, em estilo, em desenho, mas de repente o falar é diferente. A maneira de falar as coisas, a maneira com que os personagens se relacionam, esse é o estilo da animação brasileira. Muitas vezes está todo mundo focado na técnica e é na fala que aparece o diferencial. Temos muitos temas para produzir, o que gostamos de fazer, sobre o que gostamos de falar, como falamos. A maneira como os personagens dialogam no Sítio, não é como um personagem de desenho americano. Isso é linguagem! [enfático] E isso talvez, é o elemento em que estamos com cara de brasileiro, no lugar da técnica. Em técnica, ainda estamos aprendendo a usar as técnicas de animação.

LR_ Como você vê os processos que levaram a animação brasileira ao momento atual, em que vemos um significativo crescimento da produção nacional e da incrementação do fomento e incentivo a produção comercial de animação (Série e longa) e quais resultados espera para o futuro, se essas políticas forem implementadas? Aproveitando sua fala anterior. Existe o perigo de se estandardizar a diversidade de estilos, a cara da animação Brasileira?

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

HA_ Existe o perigo da estandardização e temos que estar atentos. Está na mão dos artistas não permitir essa estandardização. Existe o perigo, claro! [enfático] Porque queremos competir, queremos entrar em um mercado, que já tem estabelecido um formato. Queremos ser competitivos, logo aprendemos a fazer o formato estabelecido e começamos a imitar esse formato. A mentalidade é a seguinte: _"Eu quero ser aceito nesse clube!" Então, começamos a desenhar parecido a esse clube, editar parecido, design parecido, fazer o filme parecido, essa é uma tendência universal. Os desenhos, estão de um modo geral, muito parecidos. Isso é um fato. O design de animação nos últimos anos ficou muito repetitivo, isso é visível nos canais de animação. Existe um certo medo de se inventar coisas novas, em função de: _"O mercado é assim." Então na animação brasileira, que está crescendo, eu vejo muito isso: _"Vamos imitar! Vamos fazer o melhor do que já existe!" Isso é um perigo enorme! O artista tem tomar muito cuidado com isso, porque é uma cilada facinha, facinha de se cair.

LR_ Você acredita na viabilidade do curta como matriz de aprendizado e formação profissional?

HA_ Total! Total! O curta metragem é maravilhoso, é pena que não temos muito espaço para veiculação dessa produção, nunca houve e talvez não haja nunca. [risos] Mas talvez a função do curta não seja ser comercial mesmo, a função do curta não é essa e sim investigar, talvez a melhor contribuição do curta metragem seja a possibilidade de se investigar e experimentar. É claro que disso também surgem coisas maravilhosas, às vezes um curta vira um longa, não é raro. Uma idéia muito boa feita para um curta, pode ser transformada em um longa, ou pode ser transformada em uma série. O curta é um formato maravilhoso, ele não pode morrer nunca, porque é o espaço de efervescência, de criatividade, não pode morrer.

LR_ Nesse sentido, você acredita que a solução para se evitar a repetição na indústria da animação, seria o investimento em curta metragem e no trabalho experimental?

HA_ Acredito que sejam coisas paralelas, é aquela história: _"Queremos entrar no mercado, então vamos aprender a fazer bem aquilo que os outros já fazem bem. Vamos simplesmente entrar no clube e colocar toda a força nisso." Acho isso uma cilada. Temos que manter em paralelo a produção criativa, experimental, de curta metragem, porque isso vai alimentar o outro lado. Uma coisa alimenta a outra. Veja bem: Pode existir um estúdio que faça uma animação comercial e que tenha um tempinho, ou uma verba, ou montar um orçamento, para se fazer algo diferente, experimental. Mas é difícil existir um animador só experimental com dinheiro para fazer uma série, ou mesmo com dinheiro simplesmente para fazer o seu experimental. Então muitas vezes uma coisa alimenta a outra, tem o estúdio comercial, que dá condições do animador desenvolver seu trabalho experimental. Acho que uma coisa tem que andar junto com a outra, acho até mais, não tem que andar cada um para o seu lado: _"A galera do experimental e a galera do comercial! Eles nem se encontram, não vão nem mesmo no mesmo barzinho." [risos] O comercial fica quente, quando essa galera toda está conversando, estão trocando idéias, estão trocando experiências, estão trocando desenhos. O comercial não é como dizem: _"O comercial é um lixo, é coisa de má qualidade, feito para as massas, só soluções fáceis, é repetição!" Mas não é necessário ser assim, absolutamente.

LR_ Você vê isso como uma visão preconceituosa do comercial?

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

HA_ Existem coisas assim, como falei, sabemos que existem, mas não precisa ser assim.

LR_ Você acredita que os festivais cumprem bem o papel de divulgação de trabalhos mais autorais e experimentais?

HA_ Acredito que sim.

LR_ Você acredita que a indústria vai procurar novidades nos festivais?

HA_ A indústria ainda não se tocou nisso. Não vamos dizer que temos uma indústria no Brasil. Temos uma busca. Porém acredito que existe uma curiosidade geral das pessoas pelo que é exibido em festivais. Os festivais estão sempre cheios. Ali é o lugar de se buscar informação, mas não é ainda indústria, ainda não é local de pesquisa de indústria, mas é o local de busca dos animadores, sem dúvida.

LR_ Se pensarmos na produção antes da democratização dos meios digitais no Brasil, a qualidade da animação nacional em média está melhor ou pior? O animador brasileiro evoluiu técnica e artisticamente?

HA_ Melhorou, melhorou porque se viabilizou muita coisa. Muita coisa que se fazia à mão, hoje é feito digitalmente, com ajuda de *softwares.* Ao acelerar o processo, se viabiliza um filme que nunca seria feito. Então isso só veio a contribuir.

LR_ Qual o papel que o CTAv deveria ter em relação à produção de animação no Brasil?

HA_ O papel ideal que um centro técnico deveria ter... Qual o papel? Não sei. Sem entrar no mérito do que o CTAv faz ou deveria fazer. Sem entrar nesse mérito. Penso que um centro técnico no Brasil hoje, o principal papel, além de prestação de serviço, pode ajudar um cineasta a mixar um filme, está sendo útil para muita gente, fazer um som em 5.1 no CTAv, disponibilizar o equipamento para “A” ou “B”, isso é útil. Mas penso que é formar profissionais, dá formação para profissionais. Um momento muito interessante foi na época do intercâmbio como Canadá. Ali se formou profissionais. Os profissionais que saíram dali são os que hoje organizam o Anima Mundi e outros que estão fora do Brasil, são pessoas que aprenderam muito naquele momento, cresceram e é claro aprenderam muito depois também, mas aprenderam muito ali, utilizaram as ferramentas todas, mas em um clima de aprendizado. Um centro técnico potencializa o seu poder, ao sair do técnico. [risos] Partir também para o teórico, partir também para a formação. Tem que ser um centro de excelência, lá se aprende, lá se pratica, lá se democratiza a informação sobre o desenho animado. Ter cursos permanentes de desenho animado, em paralelo, ter permanentemente cursos teóricos, cursos de música para desenho animado, porque se precisa de músico para produzir desenho animado, curso de Toon Boom, de After Effects, cursos permanentes de desenho animado formando profissionais. Se a pessoa quer aprender, por exemplo, a pessoa diz: _”Eu gosto de *cutout*, eu quero aprender Toon Boom, mas eu quero aprender linguagem de animação, eu quero ser um cineasta. Não quero ser só animador, eu quero além, eu quero pensar o filme como um todo.” Formação para cineasta de animação, não apenas para animador. Porque existe uma demanda no mercado, eu sei de algumas pessoas do mercado que batem muito nessa tecla: _”Nós não temos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

muito pessoal, precisamos criar mão de obra, criar mão de obra, criar mão de obra!" Isso é um pensamento de indústria, mas nada melhor do que se formar cineastas, do que apenas técnicos.

LR_ Que opinião tem sobre o Proanimação?

HA_ Temos que abraçar tudo que for nesse momento favorável a animação. Penso que todas as iniciativas têm seus prós e contras, mas tudo que vem em favor da animação no momento, temos que abraçar, porque estamos em um momento de aprendizado, existem iniciativas que as pessoas apóiam ou criticam, todas têm seus problemas, mas temos que abraçar. Pois daqui a cinco anos, olharemos para trás e poderemos dizer: Foi bom nisso, foi bom naquilo. É como eu falei, no início não tínhamos o *pencil test* e íamos à tentativa e erro. Agora também vamos.

LR_ O Proanimação tem dois braços que estão em andamento, o AnimaTV e o Anima Edu. Mas também tinha pontos polêmicos. Por exemplo, quando li o projeto, no meu entender o Proanimação tinha como objetivo transformar o CTAv no contrário do que você falou, um lugar para se formar mão de obra para o mercado. E o programa foi desenvolvido para se investir na indústria, o curta, por exemplo, iria ter um espaço reduzido e menos importante. Tem algum comentário sobre esse aspecto do programa?

HA_ Veja bem, tudo é válido, eu não quero dizer o que é certo e o que é errado. Mas temos que tentar ser abrangentes, toda iniciativa em que se joga o foco muito para um só lado, acabará deixando coisas importantes de fora. É como te falei: _ "A galera do conceitual, do experimental, tem que dialogar permanentemente com a outra (comercial)." Se fizermos um espaço só conceitual, faremos um monte de filmes conceituais, mas os realizadores não terão dinheiro para sobreviver, sem dinheiro para pagar as contas, esperando dinheiro do governo, isso é complicado também! Precisa o conceitual contribuir para o comercial. Agora, o AnimaTV foi uma iniciativa interessante, até participei com um filme. Eu sei que não é o ideal, mas foi uma tentativa que rendeu alguma coisa, melhor com ele do que sem ele. Deveria ter outras edições aperfeiçoando o modelo do AnimaTV. Pegando o que o programa tem de melhor, e acrescentar pontos que ficaram faltando, não pode parar, tem que aperfeiçoar. Acho que o AnimaTV deveria ser um programa freqüente, AnimaTV 2011, 2012, 2013 e assim por diante. Porque projetos de série não param de nascer, e às vezes um projeto até muito louco, como o "Carrapatos & Catapultas", que é engraçado, muito louco, conseguiu patrocínio e produziu 13 episódios. Eles estão correndo atrás. Ele não é aquele tipo de desenho comercial mais provável, ele é meio improvável.

LR_ Interrompendo um momento, acho interessante também que o "Carrapatos & Catapultas", é produzido fora do eixo Rio/São Paulo, é um projeto fora do eixo.

HA_ Muito bem lembrado, ele é fora do eixo. Será que é por isso que ele é diferente? Será que o eixo está muito focado em coisas comerciais? E ele talvez venha com uma cabeça de fora? E vem com uma coisa diferente? Tai! Pode ser. Por quê? Acho que é algo a se pensar. Não estou dizendo que os paulistas e cariocas não possam produzir coisas diferentes, eu sei que não. Mas é algo a se pensar, pois fica todo mundo muito focado em indústria, indústria, indústria, não vai nascer algo como "Carrapatos & Catapultas". Há não ser que seja uma cópia de Bob Esponja, mas ele não é. Vamos fazer um Bob esponja?

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Vamos fazer um Bob genérico? Às vezes o mercado vai para o genérico: “Digimon”, “Pokémon”, você sente aquela coisa de mercado, de genérico, que não é legal. No caso do “Carrapatos & Catapultas” eu acho legal, eles fizeram uma coisa diferente. Nesse caso o AnimaTV deu uma oportunidade importante para alguém de fora do eixo produzir uma série. E está passando na TV e espero que eles consigam desenvolver, assim como o “Tromba Trem”.

Agora vamos ver críticas: A grana é curta. E uma verba abaixo do que uma produção estrangeira pagaria. Logo eles não podem alcançar o resultado técnico de uma produção estrangeira, que tem muito mais artistas trabalhando, muito mais dinheiro. Eles têm que se virar. Mas nem sempre a falta de grana é ruim. Em 1963, foi lançado o primeiro *Anime*, “Astro Boy”. Até então só se fazia curtas metragens autorais ou longas metragens de animação tradicional no Japão. Em função da Segunda Grande Guerra, naturalmente, o cinema ficou em uma situação difícil, era complicado fazer filmes, o Osamu Tezuka levou à frente a idéia de se fazer um seriado, para entrar na televisão. A televisão no Japão, inclusive só veiculava produto americano. Ele criou o “Astro Boy” e criou aquelas regras do *Anime*, que são agora usadas pelos americanos. Aqueles recursos de “risquinhos” passando atrás, imagens paradas, efeitos gráficos que se usam em diversos desenhos japoneses, aquela “pouca animação”, às vezes usando o humor. Isso tudo foi inventado em função da falta de recursos, de grana! [enfático] E hoje o americano, que tem dinheiro, imita aquilo. E o japonês, que passou a ter dinheiro, começou a produzir muito, não abandonou aquilo, incorporou aquilo e só multiplicou.

Quem sabe a falta de grana também não favoreça ao brasileiro, criar alguma coisa diferente. “Olha a sacação dos caras!” Mas tudo que é demais, se você tirar todo o dinheiro dos caras, eles não vão produzir nada! Tem que ter alguma grana. Tem alguns acertos sim, o AnimaTV. O meu projeto, por exemplo, o “Vai dar Samba”, não virou série ainda, espero que vire. Não é um sonho, se faz uma série, se ganha dinheiro. Não! É um trabalho. Todo mundo que fez seus pilotos estão correndo atrás. Eu mesmo vou atualizar o meu piloto, vou transformar. Ver os acertos e os erros. A falta de grana, no meu caso atrapalhou. Por causa do tipo de técnica que queria usar. Mas demos um jeito para produzir o piloto, mas para uma série não dava. Para produzir série você não pode dar jeito, tem que ser uma coisa certa, uma coisa legal, pagar todo mundo, não adianta fazer no jeitinho. Nós fizemos, está entregue, bonitinho, mas isso não é indústria. Conseguimos formatar um episódio, que é referencia, até para se chegar à conclusão, que não dá para se produzir em animação tradicional, tem que mudar. Tentamos, mas não dá! Vamos partir para *cutout.*

Essas iniciativas têm que ser apoiadas e como você falou: _ “Não se pode pensar muito em indústria.” Sem desvalorizar isso, a indústria é necessária, mas não podemos esquecer o curta metragem de jeito nenhum! Produção autoral não se pode esquecer de jeito nenhum!

LR_ Lembrando o MacLaren, ele também dizia que a falta de recursos beneficiava o filme.

HA_ Tem muita coisa divertida, que adoro ver e foi feito com pouco recurso. Um filme em *stop motion* do Ray Harryhausen é divertidíssimo, aquilo se tornou Cult, o animador curte assistir aquelas criaturas e efeitos em *stop motion*. Aquilo não poderia ser feito de outra maneira, em 3D. Não fica a mesma coisa, basta ver “Fúria de Titãs” contemporâneo e o antigo. Eu prefiro o antigo, é muito mais mágico ver aqueles efeitos em *stop motion*, do que o 3D, que se banalizou. É muito divertido ver o animador trabalhando, se virando e tirando da cartola idéias, isso é muito legal. Quando se tem muita grana, como vemos nos filmes comerciais americanos, chega a dar tédio. É tão previsível, tem tanta

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

repetição de fórmulas, e mesmo com dinheiro, são tão tediosos. Ninguém precisa tirar nada da cartola (os americanos), nós temos a grana, nós temos a técnica, vamos repetir (os americanos)! Não sai nada novo! Nos últimos dez anos não se consegue pinçar muita coisa nova. Muita coisa tecnicamente nota dez, estamos em um momento de técnica a mil! Isso tende a se esgotar, até porque esse tédio que estou sentindo, talvez o público comum comece a sentir também. Estamos falando como cineastas, isso nos entedia mais cedo, porque vemos os filmes codificando-os. Espero que se tenda a um retorno em direção ao roteiro, em direção a originalidade, pois estão gastando tubos de dinheiro em filmes que nada acrescentam. Agora é o momento do 3D, vamos fazer tudo em 3D, pois leva mais público, mas ele também se esgota como novidade, começa a ficar comum. Vamos voltar para o roteiro, acho melhor voltarmos para o roteiro. Acredito que isso seja cíclico. Uma história criativa, um bom roteiro sempre prevalece, e se usa a técnica que seja mais confortável para produzir, seja em curta, em série, ou em longa.

LR_ Obrigado pela entrevista, foi excelente. Alguma palavra final? Quer dizer mais alguma coisa?

HA_ Não. Porém, gostaria de agradecer a você pela oportunidade de falar um pouco mais sobre animação.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Anexo III.

Transcrição entrevista: Marcos Magalhães
Data: 05/12/2011
Hora: 14hs.
Local: IMAN Imagens Animadas, Rua Elvira Machado, 5, Botafogo, Rio de Janeiro – RJ.

Leonardo Ribeiro_ Fale um pouco sobre a história da sua relação com a animação, como começou, sua formação, os trabalhos mais significativos, o que anda fazendo no momento?

Marcos Magalhães_ Essa relação, começou de criança, de assistir filmes, de me encantar pela linguagem. Lá pelos 13 anos comecei a fazer muito história em quadrinhos, a fazer personagens, a fazer histórias. E eu quis evoluir para o desenho animado, não descansei até quando eu conseguir um jeito de fazer animação. Passei por todo aquele percurso que vários animadores contam: de fazer "cineminha" com caixas de sapatos, de fazer bloquinho, flip book, experimentar montar a própria câmera, até que nos anos 70, eu entrei em uma onda muito favorável, que era o filme super 8, as câmeras super 8 que tinham dispositivo quadro-a-quadro.

Consegui comprar uma com dinheiro de mesada, meu irmão foi aos Estados Unidos e trouxe pra mim o modelo mais baratinho, que era da Canon. [risos] Então montei uma mesa de luz, da minha cabeça, baseada em modelos que tinha visto em um documentário sobre o Pica-Pau, onde apareciam os animadores trabalhando em mesas de luz, em papel manteiga. Daí eu adivinhei como é que seria a técnica e encomendei a um carpinteiro da família, que trabalhava para minha família, para me ajudar a montar a mesa. Então fiz meu primeiro filme, que se chamava "A Semente", em 1974, eu tinha 15 anos de idade, um filme de três minutos, e esse filme participou de uma mostra no MAM (Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro) de filme super 8. Foi um acontecimento, um filme de um adolescente, desenho animado e tal, o filme rodou o mundo e participou de vários festivais internacionais de super 8.

Ali abriu um caminho, uma porta. "É isso que eu quero fazer, uma carreira internacional, vou entrar nessa". Foi aí, só então, que comecei a pensar em me profissionalizar. Eu não via nada errado em ser um cineasta amador, nunca achei que essa palavra "amador" era uma coisa pejorativa, como as pessoas acham. Sempre valorizei muito, de ser uma coisa feita espontaneamente, pelo amor a coisa. Continuei a trabalhar dessa forma, mas algumas portas profissionais se abriram, consegui transformar um dos filmes que eu animei todo em super 8, o "Mão Mãe", em 35 mm, graças a Lei do Curta. É uma lei que não está em prática, mas que ainda existe, que obriga toda exibição de um longa metragem estrangeiro a ser precedida por um curta metragem nacional.

Então, nos tempos que essa lei vigorou, eu pude colocar meus filmes no cinema, no circuito. "Mão Mãe" foi o primeiro, feito em preto e branco, com a ajuda de um produtor independente, e o "Miau", que também foi um filme que fiz em super 8, ensaiei a idéia em super 8, e apresentei um projeto de fazer um up-grade para 35 mm, para a Embrafilme (Empresa Brasileira de Filmes), ele foi aprovado e virou um filme que acabou ganhando um prêmio em Cannes. Então nesse momento escancarou as portas para mim e para toda uma geração que veio comigo. Pelo fato de um filme brasileiro ter sido premiado em um festival internacional do porte de Cannes, chamou a atenção de que existia alguma coisa acontecendo no Brasil. Essa geração que aprendeu a animar em

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

super 8, o crescimento da televisão, da propaganda, tudo isso proporcionando que a animação tivesse um campo fértil para se desenvolver nos anos 80.

LR_ Você poderia falar um pouco mais como foi sua ida ao NFB e também o inicio do núcleo de animação do CTAv?

MM_ Em seqüência do "Miau", o filme tinha acabado de ficar pronto, apareceu um concurso de bolsas de estudos da CAPES (Coordenação da Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), associada a Embrafilme, para procurar cursos no exterior, em matérias que não existia especialização no Brasil, ligadas ao cinema. Entre elas estava animação, preservação de filmes, som, captação de som, mixagem, coisas que ainda eram incipientes aqui no Brasil. Eu me inscrevi em animação, perseguindo um sonho que eu tinha, que era ir ao Canadá, conhecer Norman MacLaren. Batalhei muito por isso, escrevi cartas pro NFB (National Film Board of Canada), fiz contatos pessoais antes de ter a bolsa aprovada. Quando a bolsa saiu, eu já tinha uma aprovação, o pessoal do NFB já sabia quem eu era, o que eu estava querendo, já existia um "sim", que se eu conseguisse a bolsa, eu poderia ir. E a Embrafilme me aprovou para ir para a Polônia. [risos] Eu falei: _Não! Não vou para a Polônia, porque eu tenho o Canadá me aprovando, eu já fiz o contato. Felizmente eu fui para o Canadá, pois naquele mesmo ano, na Polônia, teve uma grave geral, a greve do solidariedade, do Lech Walesa, um acontecimento que parou, que isolou a Polônia do mundo por uns tempos. Quem ganhou a bolsa para a Polônia, teve que esperar um pouco.

Fui para o Canadá, era um plano concreto de me especializar, de encontrar uma atmosfera parecida com a do "amador", animadores que tinham a liberdade de trabalhar como se estivessem em casa. O NFB era um grande berçário de ideias, depois eu percebi que eu fui para lá numa época muito especial, uma era de ouro, vários animadores, hoje lendários, estavam em atividade, o próprio Norman MacLaren estava terminando seu último filme. Foi um impacto enorme, isso tudo se traduziu no filme que fiz lá, o "Animando". É um filme que tem muito entusiasmo pela animação, a idéia era passar isso tudo para os espectadores.

O fato de eu estar lá, uma bolsa bem sucedida, o prêmio em Cannes, também a Embrafilme que foi a patrocinadora dos dois eventos, eles perceberam que tinha um caminho para a animação aqui no Brasil. Estavam costurando já, institucionalmente, um acordo com o NFB, para trazer uma experiência parecida, para o Brasil. Quando esse acordo realmente saiu, em 1985, eles me chamaram para ser diretor do núcleo de animação. Eu pude conceber a estrutura do projeto, junto com os canadenses, o Carlos Augusto Machado Calil (diretor da Embrafilme de 1979 a 1986), me deu liberdade para fazer do jeito que eu achava que ia funcionar. A estratégia foi realmente procurar os animadores, pescar os animadores, nós sabemos que os animadores não são pessoas extrovertidas, [risos] que saem se apresentando, e eu sabia que eles estavam espalhados por todo o Brasil. Eu tinha consciência de que essa onda do super 8, tinha deixado vários talentos a procura de uma oportunidade.

Eu fiz uma excursão pelo Brasil, levando uma palestra, com os filmes do Norman MacLaren e com os meus filmes, falando do tipo de animação, que queríamos desenvolver, e procurando candidatos a vir passar um ano, aqui no Rio de Janeiro, aprendendo animação com canadenses. Foi uma seleção muito democrática, muito extensa, realmente nós conseguimos pescar alguns talentos que estavam escondidos, no Ceará, em Minas Gerais, no Rio Grande do Sul. E nós trouxemos esses dez selecionados para o Rio de Janeiro, ficamos em 1985 e 1986 fazendo o nosso primeiro curso, para dez pessoas, que resultou em uma série de curtas que ganharam prêmios internacionais. Não era para ser

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

curtas metragens, era para ser exercícios de final de ano, mas viraram curtas premiados.

Em um segundo ano, a intenção era fazer uma especialização ainda maior, a intenção era se fazer um longa, se pensou em fazer um longa, mas as circunstâncias não permitiram, o tempo era curto. Acabamos fazendo um média metragem chamado "Alex", com cinco desses dez animadores, que tinham feito a primeira fase (Aída Queiroz, Cesar Coelho, Fábio Lignini, Rodrigo Guimarães e Patricia Alvez Dias). Enquanto os outros cinco formados voltavam para seus estados de origem e começavam o movimento de disseminação desse conhecimento. Esse foi o projeto da Embrafilme com o CTAv.

LR_ Posteriormente, como surgiu a idéia do Anima Mundi? O festival saiu também de dentro desse grupo que fez parte do núcleo de animação do CTAv?

MM_ É... Bom esse grupo que participou do CTAv, obviamente ficou muito unido, nós mantivemos contato mesmo depois do projeto terminado. Depois, teve mudanças políticas, houve o governo Collor que acabou de arrasar com toda a possibilidade que tínhamos de fazer um projeto desse, na época (Fernando Collor extinguiu a Embrafilme, dentro do Programa Nacional de Desestatização). Então nós continuavamos em contato, não só os três que são agora meus sócios no Anima Mundi, Aida Queiroz, Cesar Coelho e Léa Zagury, mas Também o Daniel Schorr, o Rodrigo Guimarães, do Rio Grande do Sul e o Fábio Lignini, que hoje trabalha na DreamWorks, fez a direção de animação do "Gato de Botas"(*Puss in Boots)*, é um dos principais animadores da DreamWorks.

Então esse grupo continuou pensando numa maneira de continuar produzindo, como continuar fazendo uma animação como a que fazíamos no país, criar uma chance para que existisse uma animação como a gente fazia no Brasil. Em 1993, quando o CCBB (Centro Cultural Banco do Brasil) tinha acabado de ser inaugurado, vimos ali uma oportunidade de se fazer uma mostra de animação, para trazer a animação que estava ressurgindo no resto do mundo: os longas metragens do Steven Spielberg, concorrendo na mesma linha do Disney, os filmes da Aardman, "Wallace & Gromit", os "Simpsons" que estavam inovando nas séries de tevê, todos os curtas metragens da União Soviética, que estavam começando a se re-estruturar depois da perestroika, os filmes do leste europeu. Estava havendo um ressurgimento da animação tradicional, ao mesmo tempo também um desenvolvimento maior da computação gráfica e os festivais também acontecendo de novo.

Eu tinha participado recentemente de alguns festivais e tinha visto isso tudo acontecer em loco. Pensei, vamos trazer isso pro Brasil. Daí nos juntamos nós quatro, o Daniel também fazia parte desse primeiro grupo, quando o Anima Mundi foi concebido. Então nós criamos o festival, um festival participativo, que tem oficinas, que tem uma visão bem democrática, de juntar todos os tipos de animação, desde o filme de estudante, até o filme de grande estúdio, na mesma sessão, tentando juntar tudo pela linguagem. E deu super certo, a fórmula funcionou e vai fazer 20 anos agora.

LR_ Fale um pouco sobre o Anima Escola, os objetivos das oficinas de animação, o filme feito por estudantes.

MM_ No Anima escola, o foco não é tanto na animação feita pelo estudante, mas o processo de aprendizado através da prática de animação. O que estamos tentando identificar sempre no Anima Escola, é o que o aluno

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

ganha, e o professor também, tomando contato com essa linguagem, em termos de percepção, de uma percepção maior de todos os conteúdos audiovisuais que todos nós somos obrigados a estar imerso, cada vez mais, a comunicação o tempo todo, dentro e fora da escola. De poder entender como esse conteúdo é feito, como ele é produzido, quais são as particularidades dessa linguagem e o processo de produção também, o tipo de ganho que a pessoa tem. Compreender melhor a questão do ritmo, do tempo, que é uma coisa abstrata em outras matérias. São coisas determinantes na nossa vida, mas a gente tem pouca chance de entender, mas a animação te obriga a entender o tempo. E também a organização de uma equipe criativa, isso é uma coisa muito rica na animação. As pessoas dividem um projeto e o realizam. Dividindo tarefas de um jeito muito coeso e participativo. Bem mais do que em outras tarefas escolares que os alunos estão acostumados a ter. Então eu acho que esse casamento de educação com animação funciona muito bem. Nós temos durante os dez anos de Anima Escola, exercitado todas as variantes para atingir uma metodologia consistente.

LR_ Você entende então que para se entender o audiovisual, a fonte é a animação?

MM_ É, temos consciência disso. Tenho certeza disso. Que a animação é a base mais profunda da linguagem audiovisual. Nós estamos falando em juntar "frames", de criar a própria ilusão do movimento. Essa criação pode ser feita a partir de qualquer material, o onírico, a imaginação, não precisa absolutamente estar ligada a realidade. Mas nós entendemos que os filmes feitos usando a realidade, também estão usando a linguagem da animação. É uma variante. Quando falamos de animação, estamos falando de toda a linguagem audiovisual, desde a animação surrealista até o documentário mais realista possível.

LR_ Que livro de animação o marcou?

MM_ O livro que li com mais interesse na minha época, foi um livro chamado, **The Animation Book**, de Kit Laybourne, um americano. Um livro que falava dessas técnicas alternativas que se usava no NFB. O livro falava bem dessas técnicas que usamos até hoje: desenho animado, animação de massinha, animação de areia, pintura sobre vidro, direto na película. Era uma coisa que não existia literatura, então foi um livro bem forte. Depois lançaram uma segunda edição, incluindo computação gráfica, mas já não era tão bom assim. A informação já não é tão coesa nesse novo livro.

LR_ Que livro gostaria de ver publicado no mercado brasileiro?

MM_ Aqui no Anima Mundi, estamos tentando fazer uma tradução e viabilizar a publicação do **The Animator´s Survival Kit**, de Richard Williams. Já falamos com ele, mas depende de uma editora acreditar no projeto. Que eu acho que é super viável. Nem precisa ser a gente que faça isso não. É um livro muito bom para se compreender o processo de animação clássica, o timing, todo esse conhecimento que veio do estúdio Disney e se aplica a qualquer tipo de animação.

LR_ Há dois anos atrás, durante o Anima Fórum (julho de 2010), o Sérgio Nesteriuk e o Andrés Lieban falaram de uma tentativa da ABCA, de se viabilizar a publicação do **The Animator´s Survival Kit** no Brasil.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

MM_ Já ouvi falar de várias tentativas de publicar o livro... ainda não rolou.

LR_ Da lista compilada por mim, de títulos em língua portuguesa, encontrados no Brasil, você nota alguma ausência importante?

MM_ Eu tenho em minha biblioteca tudo, o que eu encontrei, eu tenho. Agora tem bastante, né?

LR_ Do ano 2000 pra cá tem muita coisa lançada.

MM_ Deve ter mais coisa, mas de cabeça eu não sei. Você colocou o **A Técnica da Animação** do John Halas? ... **Cinema de Animação - Arte Nova/Arte Livre** ?

LR_ Sim, esses eu coloquei na lista.

MM_ Tem alguns volumes da FDE (Fundação para o Desenvolvimento da Educação, São Paulo), da série Apontamentos que são sobre animação, tem sobre os filmes da Disney (As Aventuras de Peter Pan; Pinóquio; Alice no Pais das maravilhas; Música, Maestro!). Tem também sobre o Norman MacLaren e o Jan Svankmajer, deve ter mais, mas eu não sei te precisar.

LR_ Desses eu não sabia.

MM_ A FDE lançou um livro também, com o Céu D'Elia (**Coletânea Lições com cinema Vol. 4**; **Animação**).

LR_ Esse também está no meu levantamento.

LR_ Quais as técnicas ou realizadores que mais influenciaram seu trabalho? Sei do MacLaren e das técnicas tradicionais, mas tem outros?

MM_ Toda a obra do Disney, MacLaren também. O cinema do leste europeu, os recortes, filmes poloneses, checos, que assisti na Cinemateca do MAM, O Planeta Selvagem (La Planète Sauvage). [risos]

LR_ Você acredita que a animação quadro a quadro em papel, ou melhor, a técnica tradicional ainda é importante?

MM_ Acho super importante. Ela tem ganho uma nova dimensão, tenho visto coisas muito interessantes de misturas do tradicional com o digital, que é super rico. Tem muita coisa para explorar, porque o digital ajuda muito a otimizar o trabalho do animador, libera o animador artesanal de algumas preocupações. Na época que a gente era obrigado a lidar com elas, eram muito estressantes. Você ter que acertar, você não poder gastar o negativo, ter que refilmar tudo de novo se tivesse algum erro, passar a limpo o traço, um trabalho demorado, no qual você perdia o fluxo da animação. Hoje em dia é possível fazer animação artesanal de um jeito muito mais solto e ao mesmo tempo sob controle, por causa da finalização digital.

LR_ Qual a influência dos doze princípios de animação no seu trabalho? Acha importante que esses princípios sejam aplicados à animação?

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

MM_ Não! Eu acho que os doze princípios é uma estética da Disney, ou melhor, dos estúdios Disney. Eu acho que o MacLaren resume de uma forma muito mais elegante, falando apenas das leis da física: movimento constante, aceleração e desaceleração, que se repete, as duas são a mesma coisa, só que em sentidos inversos, pausa e movimento irregular. Combinando isso, você dá a expressão que você quiser. É claro que tem alguns truques, nos doze princípios, que ajudam você fazer a coisa ficar mais teatral, mais cartum, mas você não precisa chamar daqueles nomes, usar aquela nomenclatura, são variações básicas das leis da física. Acho que o interessante é quando o animador consegue criar um outro universo. Que nem precise depender das leis da física que nós conhecemos e comunicar alguma coisa.

LR_ Criar uma estética de movimento própria?

MM_ É! Movimentos cortados, as vezes o movimento rude, ele tem uma função, o personagem mal animado ele comunica muito, ele fala bem da personalidade dele. A animação se enriquece muito, quando se liberta desses princípios como uma coisa obrigatória.

LR_ Como você enxerga a relação entre o conhecimento técnico e teórico no ensino e na prática da animação?

MM_ Eu acho que isso está sendo construído. Acho que a imagem animada é muito poderosa, ela dá origem sempre a muitas leituras. Essa é a sua riqueza, quanto mais ambíguo, mais atordoante ela for, mais ela vai gerar interpretações. Interpretações, são textos, podemos ter muitas leituras de um mesmo filme, muitos textos gerados a partir dessas imagens. Só recentemente que a animação começou a ser encarada dessa forma. As pessoas se dispõem a escrever e a ler sobre animação. A linguagem verbal ainda é muito predominante na nossa cultura. Só reconhece como fato, aquilo que está escrito, aquilo que se lê de uma fonte respeitável, aquilo que é confiável. A imagem ainda não tem esse status, a imagem ainda está muito sob suspeita, a gente vê a imagem e diz: Isso não é verdade! Isto é o efeito da própria disseminação da ilusão do movimento, que é tão grande que nós a vemos mais como ilusão e não como uma coisa que faça parte...

Acho que o que está acontecendo é que a ilusão está sendo reconhecida, a ilusão está deixando de ser uma coisa pejorativa, nós sabemos que estamos vivendo em um mundo ilusório, que nós construímos nossas realidades, cada um tem uma realidade. Então essas teorias ajudam as pessoas a se unirem em torno da animação, acho interessante que isso aconteça, é um processo que está começando a acontecer. Eu pessoalmente, tive poucas oportunidades de participar de discussões sobre animação, ricas e continuadas, espero que isso aconteça mais, seria bacana.

LR_ Me parece que o animador se desenvolve mais na prática, no desenho e não está muito interessado em discutir o que ele está fazendo.

MM_ O animador não gosta de discutir a *priori*, a *posteriori* sim. Falar do filme que você fez, da conclusão que você chegou durante o processo de animação. Isso aí, eu nunca vi, um animador que não gostasse de falar sobre isso. Agora você tem razão, é muito difícil o animador explicar o que ele vai fazer, antes de fazer. Ele dizer: Vou adotar esse partido, estou seguindo essa teoria e minha animação vai se basear nos princípios de fulano e beltrano. [risos] Isso não existe em animação. O processo é muito mais visual mesmo, intuitivo e criativo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Eu estou gostando muito dessa inserção que pessoas como eu e você estamos fazendo da animação na academia, comparar o nosso conhecimento com o de outras pessoas. Nós estamos numa faculdade de design, ainda está próximo, mas eu estou achando mais interessante ainda, quando vamos para lugares mais distantes ainda, tipo filosofia, psicologia, antropologia, ou até fora das ciências humanas, informática, robótica. [risos] Trazer o nosso conhecimento para essas áreas ... eu vejo como complementa. Eu acho legal procurarmos mais meios de comunicação, se esse meio passa pela palavra escrita, vamos lá, vamos tentar.

LR_ Como você vê os processos que levaram a animação brasileira ao momento atual, em que vemos um significativo crescimento da produção nacional e da incrementação do fomento e incentivo a produção comercial de animação (Série e longa) e quais resultados espera para o futuro, se essas políticas forem implementadas?

MM_ Acho que estamos em um caminho sem volta, acho que uma coisa muito boa que se estabeleceu, foi a valorização do conteúdo feito aqui. Os estúdios terem os seus roteiros, os seus personagens, o seu próprio filme. Tínhamos muito, uma mentalidade nos anos 80 e antes, da animação prestando serviços para a propaganda, para a televisão. Pessoas que não eram da área de animação, pessoas que não tinham experiência da prática da animação é que geravam as idéias, os roteiros, ou então pessoas vindas de fora. O brasileiro, a animação brasileira sempre teve uma forte teimosia, uma vontade de produzir coisas próprias. Alguns animadores até se subordinavam a isso, de não criar seu conteúdo, por uma questão de sobrevivência ou as vezes por uma questão mesmo de vocação, de gostar de executar e não de inventar histórias. Mas pouco a pouco foi predominando essa vontade de criar conteúdo, e isso está emergindo, estamos vendo surgir histórias, personagens, linguagens criadas aqui e que estão ganhando espaço no mercado. Não acho que o mercado é predominante, mas o mercado é um ótimo sinal de que a coisa está acontecendo. Quando existe alguém comprando uma idéia e veiculando, é sinal que tem mais de onde veio isso. Então acho que tudo isso está se movimentando. Houveram incentivos que não foram assim tão expressivos, mas que foram estratégicos, aconteceram em um momento chave. Acredito que as pessoas têm uma consciência disso. É muito legal um certo orgulho brasileiro de que a animação, assim como aconteceu com a arquitetura, com o futebol, com a música, de acharmos que existe uma expressão brasileira na animação. E tem mesmo! A animação está em um momento de expansão.

LR_ Mas você não acha, que no momento que se investe mais na animação comercial, não se corre um risco de pasteurizar essa linguagem, ou essa estética brasileira?

MM_ Se corre esse risco, mas acho que tem a própria internet, com esse compartilhamento, onde pessoas vão se reunindo em grupos que têm afinidades estéticas e também os festivais, por exemplo o Anima Mundi, que é uma boa janela, que mostrou que existe um público, que existe alguma coisa em comum entre esses filmes tão diversos. No entanto o mercado vai ser sempre meio óbvio, vejo coisas acontecendo no mercado realmente muito ruins. [risos] ... [pausa longa]

O mercado... estamos vivendo no capitalismo, estamos em um país capitalista, em um mundo predominantemente capitalista, dizem que está em transformação, vamos acreditar nisso. Mas realmente está havendo uma transformação de como o capitalismo se comporta, a distribuição de conteúdos,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

como a que está acontecendo na música, o artista não precisar mais de uma gravadora, pessoas comprando a música no meio digital, isso também está acontecendo com qualquer conteúdo. Isso é um grande estímulo para quem quer fazer alguma coisa diferente do óbvio, do mercado, consiga colocar seu trabalho à prova e colher os ganhos disso. Isso está acontecendo! isso é verdade.

O mercado está se adaptando, as tevês procuraram animações brasileiras com conteúdo bem melhor do que atualmente as televisões se dispunham a produzir ou comprar. Acho que teve uma evolução boa nisso, agora continua tendo muita porcaria que consegue lugar no mercado, por acaso, mas temos que acreditar que acontece o oposto também.

LR_ Se pensarmos na produção antes da democratização dos meios digitais no Brasil, a qualidade da animação nacional em média está melhor ou pior? O animador brasileiro evoluiu técnica e artisticamente?

MM_ Evoluiu muito. Evoluiu com certeza! Hoje temos animadores fantásticos e começa a se ver roteiristas, o que é fundamental, já se começa a ver pessoas se especializando em escrever histórias para a animação. A curva da qualidade é ascendente, não tenho dúvidas.

LR_ Você acredita na viabilidade do curta como matriz de aprendizado e formação profissional? O trabalho experimental é aproveitado na produção comercial brasileira?

MM_ Sim, eu acredito pois meu aprendizado e formação profissional se deu através de curtas-metragens, que realizei de maneira autodidata. Esta foi uma das principais fontes de formação do audiovisual brasileiro, mas a exemplo de cinematografias de outros países, o formato do curta hoje é predominantemente praticado por escolas e universidades, sendo o curta um projeto final da formação do aluno. Acho que este modelo deve conviver com oportunidades para realizadores independentes realizarem seus filmes de curta-metragem fora do meio acadêmico, como acontece com os editais, eventuais concursos ou festivais que proporcionam esta oportunidade. O curta também deve ser considerado como formato final de expressão, e não apenas uma passagem ou caminho - cada vez existem mais janelas para que um realizador experiente realize e exiba seus curtas com continuidade, e isso deve ser incentivado e valorizado. (Apêndice à resposta, enviada por e-mail, data 07/12/2011).

MM_ Acho que sim, pessoas como o Diego Akel, animador de Fortaleza (Ceará), botou essa bandeira: _"Sou animador experimental!" Ele está fazendo, está apostando, fazendo vinhetas para festival, já é conhecido no circuito. No dia que uma agência ou algum cliente, queira alguma coisa que tenha uma linguagem diferente, ou vai procurá-lo, ou vai procurar alguém que faça feito ele, entendeu? Alguma coisa experimental, já tem um rótulo, o rótulo pode ser ruim ou pode ser bom. Todo animador que admiramos hoje em dia está de alguma forma encaixado em um rótulo, então um rótulo não é sempre uma coisa ruim.

LR_ Você acredita que a curadoria dos festivais brasileiros é muito conservadora? Você acha que os festivais cumprem bem o papel de divulgação de trabalhos mais autorais e experimentais?

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

MM_ Existem festivais e festivais. Cada festival tem uma cara, tem uma linha e acho que estão cumprindo sua função, de mostrar para o público essas linhas. Quem faz um trabalho experimental, um trabalho diferente, só tem uma saída, continuar produzindo, continuar mostrando seu trabalho, sempre que possível. Não vejo muito, a dependência aos festivais. Hoje em dia existem tantas opções para se mostrar um trabalho, não é só festival, televisão. Temos eventos, temos a rua, tem a parede... [risos]. A função do artista é continuar produzindo e veiculando.

LR_ Você acredita que a indústria vai procurar novidades nos festivais?

MM_ Não sei. Talvez mais na internet, buscar quem está "bombando" no youtube, tentar perceber porque está fazendo sucesso, qual a razão daquilo... é o processo.

LR_ Qual o papel que o CTAv deveria ter em relação à produção de animação no Brasil?

MM_ Eu já falei sobre isso, na época que o Gustavo Dahl, que infelizmente faleceu cedo. (Diretor do CTAv, falecido em 26 de julho de 2011). O CTAv deveria continuar com a missão para qual ele foi criado: formar formadores. Possuir o top de linha de todas as tecnologias do audiovisual e também de pensamento. Porque o pensamento audiovisual é muito aliado à prática, à produção. Você criar um material para discutir e pensar e formar pessoas que multiplicariam isso depois. A idéia é essa, ser um centro de excelência. Nos anos 80, o CTAv era um centro de excelência em animação, possuía a melhor câmera table-top que existia, com os primeiros computadores de controle de filmagem, um estúdio de som, também feito com os melhores requisitos, para que os realizadores de curta metragem pudessem ter uma qualidade que refletisse todo o potencial da linguagem que eles tinham escolhido. Esse é o caminho, que tinha que continuar. Independente do espaço físico, o CTAV é um centro de excelência, uma tradução de um centro de pesquisa universitária ligado à prática, o audiovisual é muito ligado à prática. Nós fazemos primeiro, para depois refletir.

LR_ Que opinião tem sobre o Proanimação?

MM_ Não estou muito bem informado sobre o Proanimação. [risos] O AnimaTV tem haver com isso?

LR_ O Proanimação é um programa de fomento a animação brasileira, que visa principalmente investir na indústria de animação brasileira, que não foi posto em prática. Existem dois braços do programa que estão em andamento, o AnimaTV e o Anima Edu.

MM_ Em linhas gerais, é aquela questão: A visão que os animadores tem da animação. No dia que essa visão for compartilhada por pessoas que não são animadores... Na época do "Miau" aconteceu isso, no CTAv mesmo. A animação foi vista da seguinte forma: Que coisa bacana! Tem público! Que coisa simpática! Ganha prêmio internacional! Não precisa de ter diálogos. Dá para fazer com essas pessoas aqui, que são simples, que ganham pouco [risos], trabalham por amor. Porém quando a coisa começa a dar certo, o pessoal fica com medo. [risos] "Pô", esse negócio é poderoso! Eu não sei controlar essas pessoas idealistas, que ganham pouco! Isso acaba gerando uma reação: "Opá! Pera aí!" A animação tem um poder muito grande, tem esse poder

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

de ser o essencial da linguagem cinematográfica. Só que os animadores não estão muito preocupados com isso, não pensam dessa forma. E quem pensa dessa forma, "no poder", também sente um pouco essa falta de controle. Então no dia em que aparecer alguém capaz de unir esses dois mundos... Não tem que ser Proanimação, tem que ser Proaudiovisual! E o audiovisual começa com a animação, é o que a criança assiste, é onde a pessoa se educa para o audiovisual, é onde se consegue manipular melhor a linguagem audiovisual, onde se planeja, se faz storyboard, se estuda a fundo a seqüência das imagens que formam o movimento, onde se estuda a lógica dessas imagens e onde se domina tudo isso. Acho que nos Estados Unidos, na indústria americana, existe essa compreensão, os grandes estúdios sabem que a animação é muito estratégica e conseguem conciliar isso tudo. Aqui ainda existe um certo medo desse poder latente da animação. É preciso que se dê um jeito de se harmonizar isso no Brasil.

LR_ Obrigado pela entrevista. Alguma palavra final? Quer dizer mais alguma coisa?

MM_ Acho que eu já falei até demais! [risos]

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Anexo IV.

Transcrição entrevista: Wilson Lazaretti e Maurício Squarisi
Data: 11/12/2011
Hora: 13hs.
Local: Cine SESC, Rua Augusta, 2075, Consolação, São Paulo – SP.

Leonardo Ribeiro_ Falem um pouco sobre a história da relação com a animação de vocês, como começaram, formação, os trabalhos mais significativos, o que andam fazendo no momento?

Wilson Lazaretti_ Na verdade comecei mais ou menos em 1975, no Conservatório Carlos Gomes, em Campinas. Eu não tinha noção de animação, eu gostava de cinema na verdade. Fiz uma exposição lá, de desenhos, eu sempre desenhei, a dona do conservatório me chamou: _"Vamos fazer uma aula de cineminha." Cineminha era o Super 8, eu fui lá, no primeiro dia construímos um teatrinho de sombras, e o caráter da oficina, foi se tornando de animação. Eu não sabia nada ainda de animação, então eu decifrei algumas revistas do Preston Blair (**How to Draw Cartoon Animation** e **How to Animate Film Cartoons**), era a única coisa disponível na época, não conhecia os antigos animadores europeus nem os franceses, comecei direto com influência americana. Ainda bem que não deu certo, depois fui me dando conta que aquele tipo de animação, a clássica, acadêmica não servia muito bem pra mim. Fui tomando um outro curso, um outro rumo.

As crianças também gostavam de desenhar, sempre dei aula pra criança, alias eu comecei dando aula para crianças, então eu me formei dando aulas para criança, depois é que veio o Núcleo de Cinema de Animação, a formação dele.

Maurício Squarisi_ Eu sempre desenhei, desde criança, gostava de desenhar, desenhava muito. Gostava de animação como espectador, fui crescendo assim. Mas um filme que me tocou muito foi o "Música e Fantasia" do Bruno Bozzetto ("Allegro Non Troppo", 1976), vi uma forma diferente de se fazer animação, não era só Hanna-Barbera, Disney, foi aí que fiquei ainda mais interessado em animação. Depois do Bruno Bozzetto, eu assisti algumas mostras que o Wilson fazia no SESC Campinas, nós ainda não nos conhecíamos, mostra de cinema canadense, uma mostra só de MacLaren, outra de cinema de animação brasileiro, onde eu vi Stil (Pedro Ernesto Stilpen), Ery Barbosa, Rubens Siqueira, um trabalho muito criativo, que cada vez me estimulava mais, ver que poderia fazer uma coisa diferente, não só aquela animação comercial.

E mais ou menos nesse tempo, o Núcleo de Cinema de Animação que o Wilson estava formando, além de atrair crianças, estava atraindo artistas também. Experimentar, fazer animação com sua arte, ceramistas, poetas, vários artistas estavam indo para lá. Foi em 1979 que fui para lá. E funcionava legal, porque o Wilson conseguiu apoio da Embrafilme, da TV Cultura, tínhamos a liberdade de cada um criar seu filme individualmente, ia se passando por todas as fases, o aprendizado era como o de todo animador tem se formado até agora, que é experimentando, errando, concertando, aprendendo a fazer animação já fazendo os seus filmes. Então o início da minha relação com a animação foi assim.

LR_ Vocês poderiam falar um pouco mais sobre o trabalho do Núcleo de Animação de Campinas, os curta metragens,os brinquedos ópticos?

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

WL_ Começamos com o Super 8, isso já no Núcleo, em 1975, fizemos muito Super 8, no Conservatório e fora dele, depois eu resolvi ir ao Canadá, porque queria conhecer o Norman MacLaren, e essa proposta minha se realizou, cheguei a conhecer e falar com ele. Quando eu mandei a carta ao Canadá, eles falaram assim: _"Você vai trazer filmes em 16 ou 35 mm?" [risos] Eu nem sonhava em fazer isso. Eu fui ao Canadá em 1980, era para ficar uma semana, mas eu fiquei dois meses e meio. O MacLaren estava meio doente ainda, mas ele estava terminando o "*Narcissus*" (1983), até cheguei a entrar no palco, ele me pediu para esperar um pouco e eu encontrava com ele no corredor, eu fiquei visitando todo o NFB (National Film Board of Canada), mas eu não queria me antecipar. No dia da visita, ele me chamou e a primeira coisa que me falou foi o seguinte: _"Como é que está Alberto Cavalcanti?" (cineasta brasileiro que foi o professor dele na GPO de Londres - divisão de cinema dos correios). O Alberto tinha ido para Portugal, uma coisa assim. Nós conversamos, fiquei impressionado, pois ele autografou um livro para mim, realmente isso se efetivou.

Então fui atrás da TV Cultura, que ainda estava em formação, a Cultura ajudou, cedia a câmera de filmagem, as trucas, nós fazíamos filmes que eram exibidos no "Bambalalão", e transmitidos pela TV Cultura. Começamos a perceber que esses filmes atingiam as crianças de todo o Estado de São Paulo, recebíamos algumas cartas de crianças admiradas por ver na tevê um trabalho feito por outra criança. Descobrimos um mundo novo, na verdade as fachas etárias se correspondem, não precisa ser adulto para fazer filmes para crianças, cada facha etária tem suas características, o adulto fazendo um filme para criança, ele estereotipa, destorce todo o conceito do filme e isso não é bom. Então se faz o filme e as crianças são inseridas e vão entender e sentir esse filme.

Paralelamente a isso, eu sempre gostei de trabalhar com máquinas, como você viu ali embaixo [risos] (NCAC montou no saguão do Cine SESC, a "árvore da vida", uma árvore de natal constituída de vários zootrópios. Postada em cada zootrópio, uma diferente animação feita por uma criança). É nossa máquina mais complexa, tem mais de 500 peças ali. Construímos brinquedos ópticos em oficinas, que ajudam a nossa sobrevivência na animação, fazemos isso nas oficinas de animação em papel, é o mesmo aparelho, eu bolei a árvore e o mecanismo, pessoas colaboraram, pintaram, nosso amigo Rogério, mecânico também deu uma força. Então isso tudo dá uma substância, estamos sempre procurando essas coisas, diversamente do eletrônico, não vamos para esse lado. Nós usamos o digital em nossos filmes, mas a engrenagem, a roda, a roldana (zootrópio), é a coisa mais primitiva e que leva à essência da animação, é o mais importante.

MS_ Uma coisa que acho bom acrescentar, sobre a questão dos brinquedos ópticos, em todas as nossas oficinas começamos fazendo pelo menos um zootroscópio (zootrópio) às vezes um taumatroscópio, por que a criança ou o adulto voltam lá na raiz do cinema mesmo. O aluno vai ter muito mais facilidade em fazer um trabalho no meio digital, se ele fizer e conhecer aquela animação que é a pré-história do cinema, desenhar direto no papel, nos brinquedinhos ópticos de 1800 e pouco. Outra vantagem é que quando ele começa a fazer isso, além de estar revivendo a história do cinema, ele vai soltando o traço. Uma coisa muito importante em nossas oficinas e em tudo que fazemos é ser autêntico, é o "cara" buscar seu próprio traço, não copiar, é completamente fora da animação industrial, onde o "cara" precisa copiar o desenho da empresa onde trabalha, do estúdio, mas nós queremos o cinema marginal, o poeta na animação. Nós não aceitamos nada disso e passamos isso para os nossos alunos. O zootroscópio é muito bom, porque o aluno tem que

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

desenhar 18 vezes, não tem como copiar, ou usar algum instrumento, então ele solta o próprio desenho dele. Então quando o aluno sai do zootroscópio e vai para a animação em papel, usar as caixas de luz (mesas de luz), ele já liberou um pouco o desenho, ficou menos tímido o desenho dele. Outra coisa importante também, nas oficinas, principalmente quando se vai trabalhar, principalmente com pessoas que não são do meio da animação, como comunidades afastadas, comunidades indígenas e mesmo nas periferias das cidades, além de levar a animação para esse pessoal, pois eles tem o direito de fazer animação também, não é só quem está numa condição social mais privilegiada, ele passa a usar a animação como sua expressão também. Mas por outro lado, eu acredito que a animação ganha muito também, porque a animação brasileira não fica só naquela coisa padronizada. Ela fica com isso também, com aquela experiência do menino que teve uma vida diferente, ou vive numa tribo indígena, ou vive numa periferia de uma cidade. Ele leva esse experiência também para a animação, então diversifica com o tempo os filmes, vai se vendo filmes diferentes, não só daqueles meninos que vão trabalhar no círculo de filmes publicitários, de estúdio, mas com esses meninos que vêm dessa experiência também.

WL_ A filosofia das oficinas segue esses princípios que o Maurício falou, isso dá substância para nós chegarmos numa oficina resolver tranquilamente os problemas, não é propriamente saber "desenhar bem".

LR_ São mais de 140 filmes realizados por vocês em oficinas.

MS_ Hoje são mais de 244, estamos terminando um, que deve estrear nessa quinta-feira, que acho vai ser 245. Quando falamos nesses números, nós somamos tanto os filmes autorais, quanto os filmes realizados em oficina, porque cada oficina gera um filme, que damos o mesmo tratamento dos nossos filmes pessoais. Por exemplo, temos filmes de oficinas que vão para festivais, que são premiados, são adquiridos por televisões. Agora mesmo, estamos negociando um pela Programadora Brasil, que é um filme realizado no ano passado em uma oficina, e eles se interessaram. Será exibido junto com outros filmes autorais de vários animadores e cineastas do Brasil todo. E esse filme tem o mesmo tratamento, é um filme realizado numa oficina, quando falo desses 244, entre eles, uns 40 filmes autorais do Wilson e meu, e o restante realizados em oficinas.

LR_ É uma produção que proporcionalmente ao que foi produzido no Brasil, é muito significativa.

WL_ Acredito que chega a ser mais da metade do número de filmes brasileiros em animação.

MS_ Uma equipe da Cláudia Bolshaw (coordenadora do NADA, Núcleo de Arte Digital e Animação da PUC-Rio), estava fazendo um levantamento e descobriu isso, ela levantou na época uns 700 e tantos filmes e na época já tínhamos uns 200 e poucos. Foi ela quem falou desses números.

WL_ São dados numéricos, mas você vê que existe todo um trabalho nesses 244 filmes de mexer mesmo com o público.

MS_ Isso desde 1975, são 37 anos de produção. E contando que trabalhamos em média com 15 pessoas em cada oficina. Se pegarmos esses 200 e tantos filmes, você consegue ter uma idéia de quanta gente já

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

experimentou animação, nos vários cantos do Brasil, e uma animação autoral, porque as vezes o "cara" vai em um estúdio, está certo formar pessoas para a indústria também, mas a pessoa não está se expressando quando está lá, estão apenas copiando o "Pateta", fazendo um portfólio para um estúdio, está só com uma visão de emprego. Na verdade essas escolas quase que só formam "peões" para a animação.

WL_ Por outro lado existem escolas parecidas com as nossas. Têm várias, que também seguem essa filosofia. O padrão norte-americano influenciou muito a animação mundial, animar um personagem já pronto, mas a essência da animação é outra. Ele desconhece os antigos europeus, a Lotte Reiniger, Walter Ruttmann, Viking Eggeling, são os abstratos, a animação que vinha de movimentos artísticos, o filme cubista, o filme expressionista, impressionista, isso tudo é possível de realizar. E se realizou, só que ele desconheceu. Quando vem esse padrão americano, parece que matou tudo. Então todas as escolas que têm mais ou menos a nossa filosofia de trabalho, a escola da Bélgica, da França, de Portugal, essas escolas foram massacradas. É uma luta meio inglória, mas afinal de contas, são 37 anos que estamos aí com essa filosofia.

LR_ O Brasil por ser um país periférico, importa tecnologia e equipamento de fora para produzir cinema. Interessante também no Núcleo de Campinas é que vocês fabricam material profissional para produção de desenho animado. Em qualquer canto do país se encontra algum animador com uma mesa de luz fabricada por vocês. Falem um pouco sobre isso. Eu mesmo tenho um a régua de animação (peg bar) fabricada por vocês. [risos]

WL_ Na verdade eu sou mecânico geral, formado pelo SENAI em 1973. Sempre gostei de mecânica, não segui a carreira, pois segui a animação. Eu sempre me virei com as coisas, porque na verdade eu tinha que fazer as coisas. Compramos um furador do Markian, que já fabricava aqui (eu também tenho um furador do mesmo fabricante, da cidade de São Paulo), depois comecei a fabricar meus próprios furadores aqui. Fabriquei réguas, porque o três pinos sustenta melhor o papel, se pode usa dois pinos, mas com três é melhor. Comecei a bolar um jeito de fazer, comprei um torno e comecei a fazer para suprir a necessidade do Núcleo, só que uma vez levei as réguas para o Anima Mundi e uma animadora, a Joseane estava lá, chegou e me pediu: _"Eu não tenho um estúdio e preciso de uma mesa, mas teria que ser móvel para poder levar para a casa de cada animador, se fosse uma maleta seria bom." Dai eu projetei aquela mesa de luz portátil, que serve para todo mundo, é nosso carro chefe. Abri uma empresa que vende esses materiais, vende muito para universidades, tem o zootroscópio em MDF, que usamos para oficinas mais fixas, mesas de filmagem (truca cinematográfica) para sombra chinesa e recortes, tudo isso fazemos.

MS_ Tem uma leitura que percebo nisso, vejo pelas encomendas que o Wilson recebe, tem encomendas de Rondônia, de Pelotas, no Brasil inteiro. Uma coisa importante é que se está desenhando em papel, quem comprou uma caixa de luz, vai desenhar em papel. No Brasil todo está se produzindo muito, cada vez mais, de lugares inimagináveis, às vezes chegam pedidos de 40 mesas! 30! Para escolas. E estão investindo em papel, o que rebate um pouco essa coisa de dizer, de que agora para frente é só *tablet*, quem não for digital não vai conseguir produzir! É mentira! Não é só a gente, o Haroldo Guimarães (GHN, estúdio que forma animadores para trabalhar no mercado e faz trabalho de intervalação para Disney e outros estúdios), nosso colega, que

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

começou lá no Núcleo, ele fez o último filme da Disney, aqui em São Paulo, ele ia ao aeroporto buscar carrinhos e carrinhos de papel, que vinham da Disney para dar continuidade ao trabalho, [risos] percebemos isso, o papel ainda tem uma vida muito longa.

LR_ Então, vocês acreditam que a animação quadro a quadro em papel, ou melhor, a técnica tradicional ainda é importante?

MS_ Sim! Com certeza!

WL_ Sim, claro!

LR_ Como vêem a relação dela com o meio digital?

WL_ Usamos sempre aquilo que é mais prático, quando se tem a essência da animação, se trabalha com ela, ela jamais vai se perder. O computador é um sofisticador, mas você vai ter o seu trabalho, seu empenho. Não se aprende a andar em uma esteira, se aprende a andar por necessidade, pela própria natureza humana, mesma coisa com o desenho. Se desenha porque é inerente a você. Usamos também a computação gráfica, por exemplo, quando animamos o 14bis fazendo acrobacias, usamos a computação gráfica, pois à mão seria muito difícil, complicado e complexo. Animação de letramento, usamos computação gráfica, mas não é o fundamental, é apenas uma ferramenta. Hoje o digital democratizou, por isso conseguimos produzir um filme na Amazônia, lá mesmo, em qualquer lugar, é outro suporte, a linguagem muda um pouco, mas basicamente, essencialmente é o cinema, se está usando a linguagem cinematográfica.

MS_ O importante é não se prender ao digital, não ficar preso ao instrumento, para se poder criar. O que acontece muito com a coisa do *software* é que ele dirige muito a criação, a condução do filme. A maioria dos filmes que vejo em 3D, se percebe que é o programa que está determinando as coisas, o artista não está fazendo o que quer, ele está cedendo muito as facilidades. quando se usa o lápis de cor, cada traço que se dá em um papel, fica diferente um do outro. Acontece com a coisa mais digitalizada, a cor fica mais padronizada, é sempre a mesma cor, a mesma paleta "clicada", com o lápis de cor, se nós três usarmos o mesmo lápis, não vai ficar igual. Isso que é importante preservar. Há momentos como o Wilson falou, que é melhor usar o digital, não há porque dar uma volta tão grande se vamos ter o mesmo resultado. Mas temos que tomar cuidado e estar sempre de olho nisso, não ceder a essas pseudo-facilidades.

LR_ Qual a influência dos doze princípios de animação no trabalho de vocês? Acha importante que esses princípios sejam aplicados à animação?

MS_ [risos] Os doze princípios! [risos]

WL_ Nós conhecemos bem os cinco mandamentos da animação! [risos] O primeiro deles é:_"Não mangarás!" [risos] O segundo é: _"Não cobiçarás a produtora do próximo!" E por aí vai... Eu não sou um bom legislador, Moisés criou dez, o Disney foi melhor ainda, criou doze, eu fico no cinco mesmo. [risos] Uma frase que acho muito legal é: _*"Não se pode dar mais importância à torneira do que à água."* ("Em mais de um século de práticas imitativas e de atitudes gregárias, as imagens da animação enriqueceram-se da pobreza do

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

movimento. Que estupidez! Ninguém, excepto um louco, dá mais importância às torneiras do que à água". José-Maria Xavier, em artigo para o Festival de Cinema de Animação de Lisboa.)

Quando fazemos um desenho animado, procuramos a essência que está em nós. Quero fazer um desenho animado em tal computador. Não! Nós fazemos por uma necessidade de criação, a ferramenta pode ser qualquer uma. Se pode fazer um desenho animado com areia, todo mundo sabe disso. O mais importante, digo isso às pessoas, é ter um compromisso consigo mesmo, se expressar através da animação e não o contrário. Se pega um computador com Toon Boom e já começa: _"Vou fazer fumaça no Toon Boom!" [risos] Não. Tem que se dar uma chance para o lápis e se expressar. As palestras que assistimos de demonstração desses programas é muito direcionada. No lugar de se servir de uma ferramenta para expressar suas idéias, se faz o contrário, se expressa sua idéia atrelada a uma ferramenta, o que não é muito justo. As coisas saem muito iguais.

Tem essa coisa da animação Disney, a animação do "vai e volta", todo filme do Disney tem essa coisa do "vai e volta", o cabelo "vai e volta". (*Follow through and overlapping action* - continuidade e sobreposição da ação ou *Secondary action* - ação secundária) Isso cansa, "Rei Leão" está cheio disso! Uma cascata de um filme Disney, parece que é a mesma cascata em todos os filmes, sempre aparece, do mesmo jeito. Porque isso? Porque na verdade não estamos falando de uma obra de arte, estamos falando de uma coisa comercial, meramente comercial. Obra de arte em longas metragem se vê em Lotte Reiniger, em Chico Liberato, Otto Guerra, esses é que são os artistas da animação realmente. Não estão seguindo nenhum padrão estabelecido, essa é que é a diferença, a animação comercial evita isso.

MS_ O animador pode até conhecer esses doze princípios, mas tomar cuidado para não se amarrar a isso. Nem os do Disney, nem os do MacLaren, nem os de ninguém! O "cara" ter a sua liberdade. Se o Bruno Bozzetto fosse seguir os doze princípios do Disney, ia fazer o "Allegro Non Troppo"? [risos] Essas regras todas, tudo tem que se ver sempre com filtros, ver até aonde aquilo te interessa, te serve... até mesmo colaboradores que chamamos para trabalhar em um filme, por exemplo, o montador vai dar uma série de opiniões, umas você vai acatar, outras não. Então essas regras esses princípios tem que ser vistos com filtros, tem coisas que vão até te ajudar. Claro se você souber filtrar, até onde vale, até onde não vale.

WL_ Tem o Richard Wiliams (autor de **The Animator´s Survival Kit**) que tem uma animação atrelada ao Disney, ele tem um livro que é acadêmico de animação, de repente ele fala uma frase que destrói com todo o livro: _"Conheça a regra para poder burlá-las, pois isso é que vai fazer a diferença!"

LR_ Aproveitando que você citou o Richard Wiliams. Algum livro sobre animação marcou vocês?

WL_ Quando eu comecei, comprei o Preston Blair, aquelas revistas, (**How to Draw Cartoon Animation** e **How to Animate Film Cartoons**) A única coisa que estava à mão, era essa animação mais acadêmica. Depois posso te dizer que não tenho nenhum livro do Disney, tenho do MacLaren. Um que me tocou, que é recente é **Poética do Movimento**, do Xavier (José-Maria Xavier, animador português, é nesse texto que está a frase citada por Lazaretti na resposta sobre os doze princípios).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

O animador brasileiro precisa ter mais amplidão no seu conhecimento, ficam muito fechados nessa questão da produção, as séries brasileiras, na minha opinião são estressantes demais! É muito longo aquele formato para produzir, (Anima TV, 13 episódios de 11 minutos) o que prejudica o conteúdo dessas séries, no lugar de se produzir uma coisa boa, de pouca duração, se produz uma coisa ruim de longa duração. É muito prejudicial para a criança, eu acho.

MS_ Tem alguns livros que queria citar, um para se ter contato com a diversidade das técnicas é aquele livro do John Halas, (**A Técnica da Animação Cinematográfica**, de John Halas e Roger Manvell) é uma edição da Embrafilme, muito legal, não sei porque nunca reeditaram o livro. Ele se aprofundava mesmo nas técnicas. Para conhecer animação brasileira, **A Experiência Brasileira No Cinema de Animação**, do Antonio Moreno. E **Poética do Movimento**, do Xavier, foi editado na MONSTRA de Lisboa há uns quatro ou cinco anos atrás.

WL_ A Papirus editora de Campinas estava interessada em publicar, mas não foi para a frente.

MS_ Quando eu li esse livro, muita coisa eu já tinha experimentado, encontrei afinidades com ele e me aperfeiçoei. Minha inspiração é Mário Quintana, que me inspira muito mais! [risos] A poesia de Mário Quintana!

LR_ Que livro gostariam de ver publicado no mercado brasileiro?

MS_ Talvez um livro que fale sobre o aprendizado da animação, não voltados só para a indústria, o aprendizado junto com a poesia, com a experimentação, baseada na prática.

WL_ Está para surgir alguém, quando se conhece o Xavier, por exemplo, se é mais experiente. Ele conseguiu abrir uma filosofia diferente, ele dá aulas na França, não bem onde, acho que na Escola Superior de Propaganda, enfim. Acho que precisamos de alguém que fale não somente da técnica, mas da animação como uma arte brasileira. Quem sabe um movimento parecido com a semana de arte de 22, se é que já não está acontecendo. [risos] Acho o livro do Xavier interessante, ele é pequenininho, mas é muito importante.

MS_ Talvez seria preciso somar experiências de pessoas que fizeram animação muito criativas, por exemplo o Chico Liberato, mostrar o que se passa na cabeça de um artista que faz animação assim como ele. Seria importante ter isso registrado. Principalmente para os jovens animadores, quando nós começamos a primeira coisa que tivemos contato foi com Disney, hoje o "cara" que está começando também tem primeiro contato com essa animação mais industrial, essa animação padronizada. Uma publicação assim poderia quebrar um pouco isso.

LR_ Da lista compilada por mim, de títulos em língua portuguesa, encontrados no Brasil, vocês notam alguma ausência importante?

MS_ Tem o Livro **Uma Janela para o Cinema**, do Cineduc, só que era um livro voltado mais para o cinema, mas tinha animação no meio, acho que um capítulo. (Meu levantamento tem como recorte apenas livros dedicados a animação e não a livros com capítulos sobre animação).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

WL_ Você colocou **A Grande arte da Luz e da Sombras**, esse eu também tenho, o Livro do Lucena Júnior (**A Arte da Animação, Técnica e Estética Através da História**) também está aí.

MS_ Outro que lembro, que também está na sua lista é o livro do Silvio Toledo, **Um Caminho para a Animação**, é bem Disney, cheguei a folhear esse livro, é bem Disney.

LR_ Como vocês enxergam a relação entre o conhecimento técnico e teórico no ensino e na prática da animação?

MS_ Então, das escolas não dá para falar muito, pois elas estão começando ainda, imagino que muito mais errando que acertando, o que é normal. O animador continua sendo autodidata, mesmo aqueles que vão para a escola, que fazem universidade, tem que aprender fora da escola. Na escola ele vai para ter diploma. Ele precisa de experimentar, ir aos estúdios, fazer oficinas paralelas, fazer seus próprio curta. Somando tudo isso! E precisa daquele filtro, nem tudo que ele aprendeu no estúdio é legal, tomar cuidado para não cair na padronização. Daqui há dez anos é que acho que vamos começar a ter escolas e é preciso absorver esse conhecimento do autodidata na escola.

WL_ O que deveríamos aproveitar, seria uma escola livre de animação! Quando se começa a instituir, por exemplo, animação básica, se tem um programa, fica tudo muito certinho. Acho que isso só serve para a indústria. A escola livre você vai agregar o conhecimento, a experiência, como na antiga Grécia, os alunos conviviam com os mestres, andavam de um lado pro outro juntos, é um conhecimento muito mais efetivo do que um programa do MEC, por exemplo.

MS_ Talvez um formato de escola parecida com a Folimage, na França. Nem sei se é escola ou estúdio, o cara fica dois anos lá dentro produzindo com assessoria dos profissionais mais experientes, o cara produz uma coisa totalmente livre.

LR_ Aproveitando o assunto. Qual o papel que o CTAv deveria ter em relação à produção de animação no Brasil?

WL_ Estou acompanhando muito pouco o CTAv. O princípio está correto, ter um centro para se produzir as coisas e finalizar, porque é muito caro. Não sei se posso responder direito essa pergunta, mas em princípio sou a favor que se mantenham e ampliem os estúdios do CTAv, que recebam cada vez mais animadores. Poderia até se tornar um grande centro. O problema é a visão que as pessoas têm, quando a coisa fica instituída demais, faz parte de uma máquina burocrática emperrada, do governo federal, principalmente se falando em cultura. O que acho que deveria melhorar mesmo é a burocracia. O trabalho que se tem para registrar filmes no Brasil, falta um pouco mais de movimentação, normalmente só temos exibição de animação em festivais, não tem exibições de animação em cinemas, é muito pouco. Primeiro que é uma área dominada totalmente. Temos leis de incentivo que sustentam o cinema brasileiro de um modo geral, seria bom ter um mecanismo mais amplo.

MS_ O CTAv tem uma estrutura que foi bem pensada, precisa é botar em prática. Eu mesmo já usei a truca de lá, uma oxberry muito boa, me deram todo apoio lá. O que fica complicado é ter que ir ao Rio filmar. No inicio queriam espalhar núcleos pelo Brasil, se chegou a começar isso, depois houve um recuo. É importante, investir nessa animação criativa, nessa animação

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

voltada à educação, voltada para a criação. Não faz sentido o CTAv investir na indústria, a indústria que invista na indústria. O que falei da Folimage, talvez o CTAv fosse o espaço para isso. Dá pra fazer isso lá! Na época do Marcos Magalhães, se chegou a praticar isso lá, naquela primeira fase em que participaram alguns do que hoje estão no Anima Mundi, o Cesar Coelho, a Aída Queiroz, era um grupo liderado pelo Marcos e alguns canadenses. Era esse exercício, isso deveria ter continuado.

WL_ Eu tive aula com dois tchecos que estiveram por lá, um "cara" da Tchecoslováquia e uma senhora, não me lembro o nome dos dois. Isso é legal!

MS_ O problema é que isso fica só no Rio! Olha só, acabamos de trabalhar na Amazônia, agora no final de outubro. E lá é que fomos entender o que é o tal do "custo" Amazônia. Tudo lá custa muito mais caro, se movimentar é muito mais caro, não têm estradas, precisa de se viajar pelo rio. Imagina um cara sair do interior do Pará para ir a um curso no Rio de Janeiro! É caríssimo isso, e não é só caro em dinheiro! "Luz para Todos" e "Animação para Todos" também! [risos]

LR_ Vocês acreditam na viabilidade do curta como matriz de aprendizado e formação profissional?

MS_ [risos] Sim! Aliás o mais importante para o animador não é só a escola, ele tem que estar fazendo o seu curta! Se ele fizer uma série de cursos um trás do outro, se ele não fizer o curta dele, ele nunca vai aprender. Ele tem que estar experimentando no próprio curta.

WL_ Os grandes profissionais de animação não ficaram só estudando animação sem produzir nada!

LR_O trabalho experimental é aproveitado na produção comercial brasileira?

WL_ Acho que sim. A pesquisa que se faz, todo filme que se faz serve para alguma coisa. Por exemplo, eu sempre aprendi com meus filmes, tem hora que eu odeio, tem hora que eu amo, tem hora que eu acho que está de mais, tem hora que eu acho que está de menos, não tenho uma relação fixa com eles. Isso é importante, pois aprendemos também vendo o filme dos outros.

MS_ Poderia ser muito mais, pela própria característica da produção comercial, que arrisca pouco. Preferem fazer o que já está dando certo, o que já está comprovado. O que não invalida a produção experimental, quanto mais se experimenta, vai se vendo que aquilo dá certo, e se usa aquilo também na produção comercial. Mas isso é em tese, pois na prática vemos quase que um padrão, raramente se sai um milímetro do padrão.

LR_ Vocês acreditam que a curadoria dos festivais brasileiros é muito conservadora? Você acha que os festivais cumprem bem o papel de divulgação de trabalhos mais autorais e experimentais?

WL_ Acho que sim.

MS_ Tem cerca de 200 festivais no Brasil, cobrem o Brasil todo e cumprem aquilo que o cinema não faz. No cinema você não exibe, mas em

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

festival sim. Algum tempo atrás, tinham uma estimativa de público de mais de 2 milhões de pessoas. Alguns até desprezam um pouco: _"Pô, mas seu filme só passou em festival!" Mas é muito! Só em festival!

WL_ Tem um exemplo interessante no Ceará, Diego Akel, ele fez a vinheta do festival. Há uns dois anos passei por lá, conversei com ele. Ele tinha conhecimento, conhecia MacLaren, se vê que é um animador diferente, e formado lá, o 'cara saca", eu fiquei bem impressionado com ele.

MS_ O legal dos festivais, é que eles vêm se profissionalizando muito e muito rapidamente. Há 15 anos atrás, em festival só haviam cinéfilos, um público que sabia de tudo, mas só cinéfilo. Hoje não, se pode ir a qualquer festival, por exemplo, a Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis faz 5 mil pessoas, o Anima Mundi faz mais de 100 mil pessoas e todos atingem muito público. Em um festival de Recife, tinha um cinema de 3 mil lugares lotado! É gente que não é cinéfilo, pessoas que querem conhecer e começam a gostar daquilo. Se falarmos em distribuição, não só de filme experimental, mas do filme que sai do padrão de sala de cinema, são os festivais que fazem esses filmes chegarem ao público.

LR_ Se pensarmos na produção antes da democratização dos meios digitais no Brasil, a qualidade da animação nacional em média está melhor ou pior? O animador brasileiro evoluiu técnica e artisticamente?

WL_ Acho que está melhor, para se fazer um filme antigamente era muito mais caro.

MS_ Se pegarmos os filmes mais antigos, pela própria dificuldade, por exemplo, filmávamos uma cena em Campinas, tínhamos que comprar negativo em primeiro lugar, filmar, às vezes era preciso alugar uma câmera, ir a São Paulo revelar, esperar dois ou três dias para ver o resultado. Uma coisinha que aparecesse e te desagradasse, iria custar tudo isso de novo, todo esse tempo, todo o custo financeiro. Então, com a facilidade da tecnologia, faz a animação melhor, pois se não gostei de alguma coisa, é mais fácil mudar, em uma hora ou duas, tenho aquilo refeito com um custo quase zero. Há um tempo atrás tudo isso era caríssimo. Era muito comum ver filmes com brilho no acetato, dá pra entender, às vezes o "cara" tinha que lavar o acetato e aproveitar acetato usado, então a tecnologia ajudou muito na qualidade dos filmes, pois tudo isso encarecia muito a produção. Hoje isso vem melhorando. E também se tem muito mais informação hoje, tem muito mais facilidade de se obter informação.

WL_ Acho que os filmes brasileiros tem muito problema de roteiro, conseguir fechar um roteiro legal. Não adianta vir um "cara" dos Estados Unidos dar um curso de roteiro, porque o roteiro está intrinsecamente ligado à cultura do país, a maneira de ser do povo. Por exemplo: _"Esse filme não tem ação!" Um filme norte-americano tem que ter ação, agora aqui não precisa. Os norte-americanos em todos os filmes têm o dedo em riste, _"*I did my best*!" E já o cinema francês não, tem mais texto, o alemão se liga na música, o argentino em seus filmes tem muita cena de refeição, em todo filme tem comida. [risos] Igual novela brasileira, tem suco de laranja... porque isso é aceito culturalmente. Isso tem que ser levado em conta ao se fazer um roteiro, é claro que precisa atrair e prender o espectador, mas também tem a parte cultural. Não conseguimos fazer isso bem ainda, têm muitos problemas.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

MS_ Sobre roteiro, é muito recente essa coisa de roteirista de filmes de animação. Antigamente era uma equipe mais enxuta que resolvia tudo, isso é mais recente, uma pessoa especializada em roteiro intervir em um filme de animação. Tudo isso faz a coisa melhorar, é claro.

LR_ Como vocês vêem os processos que levaram a animação brasileira ao momento atual, em que vemos um significativo crescimento da produção nacional e da incrementação do fomento e incentivo à produção comercial de animação (Série e longa) e quais resultados esperam para o futuro, se essas políticas forem implementadas?

WL_ Na verdade, acho esse modelo de investimento prejudicial. (Sobre o AnimaTV) Para a criança eu acho estressante demais deixá-las assistindo 56 capítulos de 11 minutos durante um ano, de um produto que é massacrante, com planos mirabolantes que não contam nada. É igual ao "Cassino do Chacrinha", um "cara" sem conteúdo, era um comunicador, mas não tinha nada para comunicar! Se as séries fossem mais curtas e com mais conteúdo, seria muito melhor. Porque tem que seguir esse modelo? Acho que nem todos os países compram, o país que tem preocupação com suas crianças não vai comprar uma série assim. Quem quiser, pode me contestar, mas um país onde as crianças são mais bem tratadas como na Dinamarca, na Suécia, Alemanha, talvez as crianças vão ter um outro tipo de animação para assistir, um produto mais elaborado, mais calmo, não é essa coisa irritante, aquelas vozinhas chatas que tem por aí. Porque se faz isso? A criança não é assim! Aprendemos muito com os índios, que lá não se faz assim, ninguém fala comidinha, carninha para os índios. [risos] Índio fala normalmente com a criança, tem um relacionamento diferente do que temos. A nossa criança é deixada para que a televisão tome conta dela, vai induzir ao consumo, comprar iogurte. Não consigo assistir um capítulo de uma série dessas, é estressante demais. O investimento deveria ser na diversidade, mudar o formato da TV, a TV é que tem que se formatar a nós, não o contrário. Vamos ver um longa metragem, depois vamos ver um curta e depois vamos desligar a televisão! A criança precisa desse tempo, não pode ficar o tempo todo com a televisão ligada.

MS_ O fomento à animação comercial é uma coisa delicada. Porque se fomenta isso? Porque vai gerar uma indústria e emprego? Isso é importante sim, mas que indústria é essa? Se for para copiar as indústrias que já existem não faz sentido, vamos criar realmente uma coisa brasileira. Aproveitando a cultura brasileira, porque o que tenho visto dos colegas que estão produzindo, é que é preciso ter parcerias com outros países, para que a produção se viabilize. Mas existe muita interferência desses parceiros e a coisa começa como uma obra brasileira e vai se distorcendo no decorrer do processo. E se é um fomento estatal, deveria ser em uma coisa realmente nova e criativa. Começou a se definir que a animação comercial são as séries, então começou-se a investir em séries e abandonaram os outros investimentos, isso não é legal. Espero que se corrija isso. Gosto de lembrar de um palestra que assisti do Koji Yamamura (animador experimental japonês), há alguns anos atrás no Anima Mundi, ele é um animador marginal no Japão, faz uma animação fora da indústria. Ele tem muito menos dificuldade em exercitar sua animação marginal e experimental, porque no Japão existe uma indústria muito forte, ele está à sombra de uma indústria muito forte. Então, talvez seja legal se formar uma indústria forte, para que os marginais brasileiros, entre os quais nos incluímos, possam ter menos dificuldades na hora de produzir. Agora o Estado não pode só investir na indústria, deveria se encontrar uma forma de também se investir,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

incluindo leis de incentivo e captação de dinheiro no mercado, na animação criativa, não comercial.

WL_ Existem exemplos como o NFB do Canadá, um órgão político, faz muita propaganda, mas diversificou a animação e conhecemos muita animação por causa deles. A escola de Zagreb (na antiga Iugoslávia, atual capital da Croácia), antigamente era estatal, hoje não sei mais, nem sei qual governo cuida hoje daquilo lá, a escola polonesa, a russa, eles investiram não apenas em um único estilo, diversificaram as técnicas, acho que no Canadá até mais, uma parte inglesa e outra francesa, uma parte mais livre e a outra mais organizada, mas todos eles diversificaram.

MS_ Temos que tomar cuidado também quando falamos em indústria, de não querer impor um padrão. É um cuidado que nós todos temos que tomar, inclusive os animadores, de não ceder a esse padrão! A verba para se realizar uma produção é que se deve adaptar à obra e não o artista, que precisa adaptar sua obra ao padrão que a verba possibilita realizar. Tentei adaptar meu trabalho a esse modelo de séries e vi que distorcia demais meu trabalho. É preciso ter espaço para todas as manifestações.

LR_ O Proanimação é um programa de fomento a animação brasileira, que visa principalmente investir na indústria de animação brasileira, que não foi posto em prática. Existem dois braços do programa que estão em andamento, o AnimaTV e o Anima Edu. Que opinião vocês têm sobre o Proanimação?

MS_ São programas voltados para a indústria e à padronização, ambos são assim. E se deixou de lado todas as outras coisas. Todos os animadores se queixam disso. Aliais, até na ABCA se percebe o racha quando se fala disso, inclusive alguns animadores saíram da associação por causa disso, a polêmica era essa, que se privilegiou uma só área. Com a saída do Juca Ferreira e do Sílvio Da-Rin do Minc acho que esse projeto parou um pouco. Não sei como anda isso. Pelo que eu sei, esse Proanimação só está no papel!

LR_ Voltando ao trabalho de vocês, esquecemos de falar na produção do Longa do NCAC. Querem falar um pouco sobre esse desafio?

WL_ Esse longa na verdade já tem dez anos que estamos produzindo, é uma história! Por isso que se chama "Uma História Antes da História". [risos] Para se contar uma história é preciso ter a sua própria história. É um filme sobre a animação, uma meta linguagem. Um senhor vai caminhando e encontrando instrumentos para realizar seu desenho animado, ele cria cenários, personagens, no começo tem um evento bíblico, ele entra em conflito com a criação de seus próprios personagens. Tem uma interferência do Don Quixote, que dá umas dicas ao nosso personagem principal. Ele também cria uma bruxa, que apaga todo o trabalho dele, ele fica triste, ele morre no meio do filme e depois renasce. É um roteiro escrito por mim, é um pouco da nossa história, fiz também o *storyboard*, a animação, somos uma equipe de 15 pessoas em produção, 3 músicos, nossa previsão é terminar agora em março.

MS_ O Wilson está finalizando esse longa e eu estou iniciando outro. [risos] Não é porque eu queria fazer um longa, há anos que eu queria contar a história do café, eu gosto muito de história. Vinha pesquisando sobre isso, em 2009 encontrei um livro com toda essa informação compilada, **A História do Café**, de Ana Luísa Martins. Escrevi o roteiro, o *storyboard* já está

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

pronto e o filme todo ficou com um pouco mais que 60 minutos. Vou fazer com recursos do PROAC, do estado de São Paulo. O parecer deles me cobrou isso: o filme não pode ficar com 60 minutos, ou amplia para o formato longa ou reduz para média. Então optei por ampliar para 75 minutos, mas é um filme de custo bem baixo. Conta a história do café, o cenário principal é o interior paulista. O filme começa na África, entra no Brasil, são dois amigos que se encontram para tomar café em uma cafeteria e vão conversando sobre a história do café. Queria duas vozes bem paulistanas, bem paulistas para os personagens, com sotaque, são eles Wandi Doratiotto, músico e ator daqui da Lapa e que foi do "Premeditando o Breque" e a Vera Holtz, quando a chamei, ela disse: _"O sotaque sempre me atrapalhou e agora aqui me beneficia!" Estou prestes a começar a captar recursos. [risos]

LR_ Obrigado pela entrevista. Alguma palavra final? Querem dizer mais alguma coisa?

WL_ Essa semana foi muito movimentada é a segunda entrevista que damos, tem um pessoal do Rio que está fazendo um documentário sobre animação e falou conosco. ("Luz, Anima, Ação", de Eduardo Calvet) Fico orgulhoso por vocês se lembrarem da gente. Sabemos da nossa importância, como núcleo e trabalho com crianças, estamos entre os cinco mais antigos do mundo. Conquistamos isso sem perceber, é um pouco a história do longa, quando estamos produzindo, se produz sem perceber o que vai se realizando. Obrigado Leo.

MS_ Acho importante você ter escolhido esses temas, a história dura tão pouco, acontece tanta coisa que não fica registrada. Esses livros que você pesquisou, a animação vai se perdendo, é uma história recente, mas muita coisa vai ficando de fora, principalmente as coisas mais antigas vão sendo esquecidas muito rapidamente. É importante esse seu estudo, esse documentário que está sendo feito, e aquele do Arnaldo Galvão, as várias teses que estão aparecendo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Anexo V.

Transcrição entrevista: Rosaria
Data: 18/01/2012
Hora: 10:30hs.
Local: Estúdio Leo Ribeiro Animações, Rua Monte Alegre, 482/402, Santa Teresa, Rio de Janeiro – RJ.

Leonardo Ribeiro_ Fale um pouco sobre a história da sua relação com a animação, como começou, sua formação, os trabalhos mais significativos, o que anda fazendo no momento?

Rosaria_ Eu comecei muito de repente, então eu não tive uma preparação, eu não era uma pessoa que estudava animação antes que eu a conhecesse. Não sabia nem como fazia mesmo. Eu só desenhava, comecei no Anima Mundi. Fui em uma edição do festival, até então nem queria ir, nem sabia como é que era. Isso foi em 2001, eu tinha 17 anos. Fui de surpresa, fui assistir uma sessão, não tinha mais ingresso e daí eu brinquei na oficina, mas acho que se talvez eu tivesse ingresso nem brincaria! [risos] Comecei assim, de surpresa demais. Então eu não tenho as mesmas referências de outros animadores. Para mim, acho que foi uma coisa muito nova mesmo. Não era um mundo que eu pesquisava, que eu conhecia, não tinha muita referência, a não ser Disney mesmo. Eu via filme da Disney uma vez por ano, era o que eu tinha de melhor em referência de animação, o que conhecia e vivia desenhando.

LR_ Como você começou a trabalhar?

R_ Então, lá na oficina do festival eu fiquei apaixonada, vi que sabia um pouquinho, que eu tinha assistido muito filme, daí todo mundo me indicou, a "galera" da oficina disse: _"Faz o curso do Anima Mundi!" Daí no mesmo ano eu fiz esse curso, alguns meses depois do festival, eles abriram inscrições, eu fiz o curso e sai de lá já com um pouquinho de trabalho prometido. Em janeiro eu comecei a trabalhar, o curso foi em outubro, em janeiro um amigo que conheci lá me indicou um trabalhinho e comecei e nunca mais parei. Fiquei rondando! [risos]

LR_ E sua produção de curtas autorais?

R_ Com 20 anos eu fiz "Tem um Dragão no Meu Baú", que é um filme de um minuto do primeiro edital específico para animação do Ministério da Cultura. Tem um minuto, era para criança, ele era bem específico, então ele não foi completamente autoral, não foi uma coisa que eu sempre quis fazer. Eu escrevi o roteiro para me inscrever no edital. Mas foi autoral no jeito de fazer, foi minha primeira produção, quando aprendi a produzir mesmo, pegar uma coisa desde o início, que até então trabalhava em estúdio como animadora. Chegava o *storyboard*, eu também depois não montava nada no *After Effects*, só desenhava, só animava. E dessa vez eu acompanhei o processo todo. Depois em 2005 eu comecei a fazer "Menina da Chuva", sem dinheiro, que era um filme que realmente eu queria fazer, em 2010 só que ele ficou pronto. Foi quando ganhei em 2009 um edital e no último ano de produção eu consegui terminar com a "grana" que tinha e terminei o filme, que tem 6 minutos, foi minha primeira história que eu queria contar mesmo.

LR_ Engraçado, eu lembro de um curta que acho que é seu também, "Zoe e a Zebra".

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

R_ Esse filme eu fiz com o Sacha Alexander, foi minha primeira experiência com curta, mas esse filme era dele, eu animei um personagem do filme inteiro, eu peguei o personagem desde o começo e fiz ele no filme inteiro, que era a zebra, que era até a principal. Foi minha melhor experiência antes de começar a fazer meu próprio trabalho, a melhor coisa que fiz. O Sacha teve a maior paciência, eu fiquei acho que dois anos fazendo aquilo e é um filme de dois minutos. Gostei a beça do filme!

LR_ Agora você está trabalhando em uma série de animação, o "Tromba Trem", que foi produzida dentro do Anima TV.

R_ A produção acabou agora. Eu entrei como animadora chave, eu fazia as poses chaves no *Flash*, em fim trabalhei no *Flash*. Mas agora eu ganhei um edital da RioFilme, estou desenvolvendo meu primeiro trabalho pessoal em *Flash*, e em co-produção com a Copa Estúdio (produtora da série Tromba Trem), pela minha empresa, a Zoe Filmes, que se chama "A Menina que Imitava", vai ser feito, em fim, tudo digital, não vai ter desenho em papel, pela primeira vez.

LR_ E como é isso para você? Te chateia isso?

R_ Não! Já deixou de me chatear. Até porque eu não queria escrever série, eu sempre gostei de curta, mas nem uma evolução eu vou dizer que é. Entendeu? São maneiras diferentes de contar histórias, uma narrativa diferente. Mas não sei. Acho que estou vivendo tanto isso, passei esse ano todo fazendo o "Tromba Trem", que eu acabei tendo essa idéia, achei que "rolava", é uma idéia minha, eu não adaptei nada para ter um projeto de série, é uma coisa que é sincera, acho que tem que ser assim. A série não é uma evolução do curta. Eu não estou tão frustrada não! Acho que a única maneira de viabilizar mesmo a produção é fazendo em *Flash*, porque não tem "grana" para fazer tudo no papel do jeito que eu gostaria, mas vou gostar de fazer. Vai ser bom! O dinheiro que eu ganhei foi para desenvolver o projeto, é desenvolvimento. Estamos desenvolvendo uma bíblia de 13 episódios, mas queremos desenvolver 26 para completar a temporada. Vamos tentar!

LR_ Quais as técnicas ou realizadores que mais influenciaram seu trabalho?

R_ Técnica com certeza é o 2D! Com certeza é o papel. Primeiro porque assisti minha infância inteira a Disney, é o traço, o desenho, sempre gostei de desenhar. Desenhar no papel, quando somos crianças, desenhamos no papel! Quem mais me influenciou foram meus amigos. É até bobo falar, mas como eu não tive nenhuma referência muito forte a não ser Disney, anteriormente ao meu inicio na animação, depois que comecei, as pessoas que fui conhecendo, as pessoas com quem eu fui trabalhando, viraram as minhas referências. É o Sacha, o Marão, a "galera" da Campo4, Cesar, Aída... é minha história mesmo dentro disso. Começa com eles.

LR_ Acredita que a animação quadro a quadro em papel, ou melhor, a técnica tradicional ainda é importante?

R_ Lógico que é! Primeiro porque não dá pra desenhar na *tablet*! [risos] A "Galera" que começou com isso, que fazia isso e que estudou a vida inteira (técnica tradicional) ainda está aí! Ainda está no mercado, ainda tem muita coisa

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

para passar. Eu ainda quero trabalhar com eles. O papel é um pouco isso, é trazer a "galera", trazer o que eles já aprenderam e ir à frente, a partir disso. E também como resultado, é diferente. Falam que é possível fazer tudo no digital hoje, mas desenhar no papel, é como tocar violão, isso não é um fetiche, aqui ainda "rola" de desenhar no papel, quando criança desenhamos no papel, não tem como acabar com isso. Não vai cair não, espero que não. [risos]

LR_ Como enxerga a técnica tradicional em relação aos meios de produção digital?

R_ A técnica tradicional, não vou dizer que seja ineficiente, mas não é tão barato, tão rápido quanto a digital. Mas é outro resultado, é uma opção que o animador tem que ter. É preciso ter essa opção, não se pode fechar só porque demora muito e custa mais caro. É uma outra opção, é mais caro, mas o resultado ainda é diferente do digital. Eu espero que um não prejudique o outro. Ás vezes eu me sinto prejudicada, acho que o animador se sente prejudicado, porque os prazos dos editais, de série inclusive e da "grana" que eles tem, sempre é muito reduzido. Te impossibilita muito de fazer tudo no papel. A que equipe de trabalho, não tem escola de animação aqui no Brasil, o estúdio tem formar muito mais rápido o animador, é difícil de se forçar o desenho a quem não está acostumado. A técnica tradicional precisa de uma mão de obra mais qualificada, mais seleta. Assim, não se pode pegar um "cara" que só saiba animar, ele tem que saber desenhar para se formar a equipe de trabalho. Então acho mais caro mesmo, é mais difícil de treinar a "galera", não dá para se dividir muito as etapas de trabalho, mas é isso. É para ser diferente mesmo. Tem que ter os dois ao mesmo tempo, fazendo coisas diferentes, com dinheiro diferente, mas não pode cair de moda a técnica tradicional. Não pode ser por isso.

LR_ Qual a influência dos doze princípios de animação no seu trabalho? Acha importante que esses princípios sejam aplicados à animação?

R_ Zero! [risos] Verdade! [risos] Porque eu comecei muito livre, comecei de brincadeira, nem sabia se eu ia trabalhar, não escolhi muito isso, foi tudo muito de repente. Eu tenho uma maneira minha de trabalhar, de produzir, [pausa] eu tenho um pouco de dificuldade de trabalhar em grupo, por vários motivos, tanto de convivência como da maneira que eu trabalho. Primeiro que eu não faço *storyboard*, meu trabalho é super desorganizado, eu faço tudo ao contrário, eu faço tudo do jeito que vem na minha cabeça, "faço barulho pra caramba", minha maneira de trabalhar é muito desorganizada. Claro que isso tudo, digo do meu trabalho autoral. Acho que eu não aprendi tudo o que eu tinha que aprender, eu comecei já trabalhando, então eu não tive tempo de estudar animação. [pausa] Eu falo assim mas não sei, [risos] não tive um método mesmo de aprendizado, foi tudo muito assim: eu precisava de fazer um ciclo de caminhada, então fazia, eu não sei em que momento eu deveria ter aprendido aquilo. Foi muito de repente, eu não lembro mais como eu aprendi, como foi, como eu me organizei dessa maneira. Os princípios me influenciam naturalmente, as coisas vêm quando eu preciso. Não sei de verdade o peso que isso tem no meu método. Qual o resultado que eu espero, também acho isso bem bagunçado.

LR_ Você aprendeu tudo na prática. Mas como você enxerga a relação entre o conhecimento técnico e teórico no ensino e na prática da animação?

R_ Acho que falta uma escola mesmo, um lugar onde se pode ouvir também a "galera" que já fez, que leu, que viajou, que trabalhou fora. Acho que

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

falta esse momento de troca. Eu não conheço outro jeito, eu aprendi na prática. Não é a melhor maneira de aprender. Tem essa "galera" que está chegando agora e que já vai direto para a animação de recorte (*cutout*), que não teve tempo de aprender. Mesmo comigo sendo tudo muito de repente, eu tive mais tempo, acho importante a teoria. Por exemplo, eu não sei nada de história da animação. Quando eu leio um livro, eu me surpreendo! Raramente eu leio, por causa disso (conhecimento prático), acho que isso é uma deficiência na minha vida profissional. Eu não tive necessidade de procurar, de pesquisar por mim mesmo. Eu pulei, né? Eu olho os livros e falo: _" Prefiro fazer do meu jeito!" Mas a verdade é lendo que pode se descobrir uma outra maneira de se fazer as coisas. É tudo misturado, acho que não tem teoria sem prática, mas a prática sem teoria também é deficiente, não é o suficiente.

LR_ Retomando a sua experiência de trabalho, você nota alguma diferença ou deficiência entre a sua geração e as anteriores, que começaram a animar no papel, e essa geração agora, que já está entrando direto na *tablet* e animação por vetor?

R_ É o seguinte: agora a produção é muito mais rápida mesmo. Então o pessoal que entra, já entra tendo que produzir mesmo! O tempo do papel era maior, se tinha aquele momento em que se desenhava o personagem, que era uma coisa mais tranqüila, eu sentia assim. O pessoal que chega agora já é recorte, já tem que ir pegando, já tem que ir... [ruído de irritação]. Tem um tempo diferente para aprender também, tem que ser mais rápido, é digital, tudo tem que ser mais rápido! Ninguém tem muito interesse, por exemplo: eram 40 pessoas na produção, e eu fazia os desenhos chaves, e a "galera" só pegava e finalizava por cima. Isso, acho que atrasa um pouco o aprendizado deles. Eles não tem a chance de experimentar, a gente experimentou mais. Quando eu comecei era tudo muito novo, eu fazia de um jeito, depois fazia tudo de outro. Hoje se tem sempre que fazer igual, é tudo padronizado demais, são equipes gigantes, ninguém tem um trabalho diferenciado, ninguém descobriu o seu próprio jeito de trabalhar, inclusive de organização. Por exemplo, o animador tem que pegar a cena que está lá para ele fazer, quando eu trabalhava na Campo4, até quando fazia animação para publicidade, todo mundo podia escolher a cena que ia fazer, pegar um personagem que tinha mais haver com o seu próprio traço, hoje agora isso não existe. O "cara" não tem nenhuma chance de seguir o tempo dele, não existe mais isso também, ninguém tem o seu tempo, todo o tempo é pago.

LR_ Se pensarmos na produção que existe hoje no Brasil, já depois da democratização dos meios digitais, a qualidade da animação nacional em média está melhorando ou piorando?

R_ Eu acho que essa produção tem qualidade "pra caramba"! Acho que amadurecemos como diretores, amadurecemos como produtores, amadurecemos em um milhão de sentidos. O que acho que falta hoje, é uma escola mesmo. Está faltando uma "parada" para unir isso tudo e para dar sentido a tudo que aprendemos. O que pecamos em falta de tempo de produção, pois acostumamos a ter menos tempo, porque é feito em *flash*, isso é ruim para nós que temos carinho pelo trabalho no papel. Mas o mercado amadureceu, a "grana" amadureceu também, de onde vem a "grana". Foi bom em todos os sentidos, quanto mais gente trabalha, mais visões diferentes temos, existem mais diretores hoje em dia e mais possibilidades de se fazer. Foi ótimo, com certeza melhorou muito, se vê filmes incríveis! O "cara" fez com muito menos dinheiro que se fazia antigamente, porque antes tinha que ter acetato e um

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

monte de coisas, o "cara" fez em casa, hoje o "cara" tem tudo para fazer. Tem tudo! É só ter talento e dá para fazer! É viável.

LR_ Você acredita na viabilidade do curta como matriz de aprendizado e formação profissional?

R_ Com certeza! Principalmente de diretores, acho que todo mundo que quer dirigir tinha que fazer curta alguma vez. É uma experiência completa e pequena, de uma coisa que pode ser muito maior, dá para você dirigir série aprendendo com o curta. Com o curta se consegue formar a sua própria maneira de trabalhar, isso eu acho que é individual. Quem entra em estúdio e faz um trabalho grande e cresce nesse estúdio, aprende daquele jeito, aprende o jeito de produzir, só que o curta te dá a possibilidade de se fazer do seu jeito. É diferente, é o autor que vai definir como funciona melhor para ele. Depois essa experiência é passada para as outras pessoas. Curta para mim, foi uma experiência incrível, foi bem parecido com a experiência que tive com o 'Tromba Trem", de experimentar uma coisa diferente. É preciso experimentar os dois, é bom trabalhar numa equipe enorme e é bom trabalhar no curta.

LR_ O Trabalho experimental é aproveitado na produção comercial brasileira?

R_ Com certeza. Não sei se o trabalho todo de uma vez, mas a experiência que se tem fazendo uma coisa experimental e autoral é a experiência que se leva para o trabalho comercial. Porque ainda é o nosso trabalho sincero, é um trabalho artístico, não tem como se desvincular uma experiência da outra. É bem significativa essa experiência para o que se faz depois.

LR_ Você acredita que os festivais cumprem bem o papel de divulgação de trabalhos mais autorais e experimentais?

R_ Eu acho que cumpre bem, acho que sim. Já participei de muitos festivais com os meus dois curtas. Acho que "Menina da Chuva" foi para 40 festivais, fora os que não me inscrevi e não entrei. Já fui em muito festival e o tipo de trabalho que vi é muito diferente, cada festival tem um perfil. As vezes te seleciona, as vezes não. As vezes vejo meu filme com um monte de filmes que acho que não tem nada haver, mas para os curadores faz algum sentido. Isso também é uma divulgação do trabalho deles, eu vejo que festival é isso aí! Públicos são diferentes, filmes são diferentes, festivais são diferentes. Não acho que eles tem uma preocupação, não sei se tem, uma preocupação muito feroz de se representar todas as técnicas, todas as culturas e as visões, mas acho que é inevitável que cada festival tenha o seu tipo de escolha, essa diferença entre um festival e outro, já é o suficiente para mim. Tem muito festival no Brasil para participar e a animação está super bem recebida. Acho que eles têm visto com mais boa vontade a animação e está "rolando" mais animação, tem mais gente vendo.

LR_ Você acredita que a indústria vai procurar novidades nos festivais?

R_ Acho que nos maiores sim. Tem muito festival pequeno que é mais para o público. Tem muito festival assim por ai, que nós nem sabemos. Mas, por exemplo, o Anima Mundi está com uma visão mais profissional. Acontecem mais contatos (Anima Business), tem um fórum (Anima Forum), tem um monte de coisas, um monte de possibilidades acontecendo. O Anima Mundi está

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

oferecendo mais possibilidades profissionais, pois antigamente era só uma mostra e uma competição. Os organizadores estão preocupados com isso, a produção de animação está "rolando" com força mais do que de ficção, *live action* e internacionalmente também. O Festival de Vitória também fazia fórum sobre produção e etc. Não é ainda como deveria ser, o ideal, mas acho que está rolando.

LR_ Qual o papel que o CTAv deveria ter em relação à produção de animação no Brasil?

R_ "Iche", nem sei! Quando eu cheguei o CTAv já estava caído. [risos] Mas acho que deveria ser um... eu sempre imaginei assim, devo ser uma ignorante. Porque na verdade, acho que deveria ser um centro de produção mesmo, não sei como deveria ser feita a seleção, porque é claro que não dá para todo mundo fazer seu filme no CTAv. Mas acho que deveria ser uma instituição que apoiasse os animadores, que tivesse cursos, ou um interesse na nossa formação, no nosso desenvolvimento como diretor mesmo. É isso que a "galera" fazia antigamente, as pessoas iam lá, nem que fosse para furar papel, [risos] produzia lá, tinha uma troca lá, entre os diretores. Porém hoje em dia cada um faz na sua casa, e essa troca acaba sendo nos festivais, acaba sendo na "mesa" (mesa do bar ao lado do CCBB) do Anima Mundi mesmo, lá existe essa troca. Mas eu sinto falta de um lugar, não sei se um edital talvez desse conta disso, para produzir lá dentro e ter uma orientação. Acho que precisamos de orientação, o que sentimos falta é de uma escola mesmo. Um lugar para trocar uma idéia com alguém ,mesmo que seja do seu nível, mas de uma visão diferente. Um apoio menos em termos de venda e coisas assim e mais de produção mesmo. Te dar um apoio moral. [risos]

LR_ Como você vê os processos que levaram a animação brasileira ao momento atual, em que vemos um significativo crescimento da produção nacional e da incrementação do fomento e incentivo à produção comercial de animação (Série e longa) e quais resultados espera para o futuro, se essas políticas forem implementadas?

R_ Falamos muito sobre isso, o *Flash*, os programas vetoriais. Acho que aumentou muito a possibilidade de se fazer e estamos aproveitando essa oportunidade. Ninguém no mundo aproveita tão bem assim (animação vetorial), acho que é muito bem aproveitado aqui no Brasil. As animações em *Flash* estão cada vez mais bonitinhas, mais cuidadosas, a "galera" que trabalhou em papel está passando, entrando e trabalhando nas técnicas atuais que são mais viáveis. Então está sendo tudo até agora positivo. Eu sinto falta dos editais para curta, por exemplo, a "galera" não está muito preocupada com isso, nesse momento. Eu vejo as discussões, os fóruns, ninguém está preocupado com a produção de curta, que está caindo um pouquinho. Todos os diretores de curta, são hoje os diretores que estão fazendo série, porque não tem muito diretor. Precisamos formar mais diretores! O momento ideal vai ser quando tiver trabalho para todo mundo. Existem diretores de série, existem diretores de curta, preferencialmente. É claro que não impossibilita em nada, você fazer série a vida inteira e um dia fazer um curta. Não pela qualidade, mas pela preferência mesmo. Eu gosto de trabalhar com curta, vai ser ideal quando tivermos longas autorais sendo produzidos, sendo vistos, com público assistindo. Tem que ir educando o público mesmo, com boas animações. A "galera" reclama que tem muito preconceito, mas porque a produção é ruim de ver mesmo. Subestimamos o público, achamos que o público é ignorante, que gosta de ver coisa ruim mesmo. E pensa que o que vale é fazer isso. Eu não acho não! Acho que nós que

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

educamos, também somos ignorantes, fazemos também tanta coisa ruim. Temos que começar a ter dinheiro e trabalhar aos poucos em cima disso, trabalhar mais, com o pouco que tem, para começar a ganhar mais e fazer coisas melhores. E o público se acostumar a ver coisas melhores. é uma bola de neve, a "parada" vai crescendo assim. Por nós mesmos.

LR_ Que opinião tem sobre o Proanimação?

R_ Não conheço. [risos]

LR_ Que livro de animação a marcou?

R_ O livro que mais olhei foi o **The Animator´s Survival Kit**, do Richard Williams. Acho que é o melhor livro que já vi, era o que eu queria ter lido quando eu era criança. É uma coisa meio nostálgica mesmo. "Caramba"! Como que isso existia e eu nunca li! Agora vou te dizer que eu nunca li nenhum outro livro. Na verdade eu não li o livro do Richard Williams de uma vez, eu usei durante essa produção com o Sacha (Zoe e a Zebra), foi ele que me apresentou o livro, até então eu não fazia a menor idéia que ele existia. Fiquei apaixonada, eu queria ver, usei para "caramba", mas é um livro que se usa e não se lê, Não dá para se absorver aquilo tudo em uma leitura, é uma coisa de imagem total e de experiência. Experimentar aquilo tudo, não adianta só ler. Não se absorve aquele conhecimento sem experimentar. É um livro que eu ainda experimento, que eu ainda leio. Nunca li nenhum livro sobre a Disney, até tenho, mas não li. Não tenho curiosidade sobre como eles produziam, é um problema meu, uma deficiência minha, quem sabe agora eu não leio. Mas foi o livro do Williams que mais me influenciou.

LR_ Que livro gostaria de ver publicado no mercado brasileiro?

R_ Acho que o **The Animator´s Survival Kit**, tem muita gente pedindo. eu vou na internet e vejo a 'galera" toda pedindo o livro em português. Que aliais acho um absurdo! [risos] Porque é um livro cheio de figura, talvez muita gente mais lesse, se estivesse disponível para vender em qualquer lugar. Não sei se publicando aqui venderia mais, não sei se popularizaria mais se publicasse aqui, pois a "galera" já meio que lê em inglês mesmo. Talvez seria legal uma coisa brasileira, com uma opinião brasileira, com um método de produzir desenvolvido aqui, talvez isso. Porque precisamos dessas referências. As que temos, são referências de outros estilos de produção, outro tempo de produção também. Então talvez uma coisa mais adaptada a nossa realidade de profissional.

LR_ Também fiz uma lista, com alguns livros que você citou na última pergunta, são títulos em língua portuguesa, encontrados no Brasil, você nota alguma ausência importante?

R_ Eu não sei de nada! Imagina! [pausa] Sou uma ignorante nisso. [risos]

LR_ Obrigado pela entrevista, foi muito legal. Alguma palavra final? Quer dizer mais alguma coisa?

R_ Acho que não. Acho que disse demais até! [risos] Acho que eu sempre falo demais, foi tudo! [risos]

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

Anexo VI.

Transcrição entrevista: Sávio Leite
Data: 09/12/2011
Hora: 17hs.
Local: SESC Palladium, Av. Augusto de Lima, 420, Centro, Belo Horizonte – MG.

Leonardo Ribeiro_ Fale um pouco sobre a história da sua relação com a animação, como começou, sua formação, os trabalhos mais significativos, o que anda fazendo no momento?

Sávio Leite_ Eu me formei muito novo, com 21 anos de idade descobri o cinema me formando. Eu tinha uma orientadora, que era a Patrícia Moran, uma cineasta que está até hoje em atividade. Eu me interessei por cinema, por achar que talvez a nossa existência pode ter algum sentido. Tipo: _"Nascer, crescer, morrer e só!" Eu acho que a arte tem esse poder e dentro das artes eu caí no cinema, porque sempre gosto do caminho mais difícil. Pois sempre achei o cinema a arte mais complexa de todas, porque engloba tanto música, literatura, interpretação, então são várias coisas, por essa complexidade, eu quis tentar o cinema para tentar alçar a eternidade. Para quando eu morrer, alguma coisa ficar, independente do meu corpo físico ir embora, mas alguma coisa física... estava até pensando nisso hoje: _"Será que uma imagem é alguma coisa tangível?" Para mim, que mexo com imagem, é. Porque posso pegar qualquer imagem e mexer nela, tocar nela! Mas isso é outra discussão. [risos]

LR_ Retornando à sua formação. Você se formou em que?

SL_ Eu me formei em comunicação social, no Centro Universitário Nilton Paiva, e fiz relações públicas, porque na realidade eu sempre quis fazer jornalismo, mas eu vivia no interior, eu nasci em Belo Horizonte, mas passei minha infância toda em Virginópolis, e vir para Belo Horizonte fazer faculdade foi um pouco por causa da sobrevivência, da possibilidade de sair de uma cidade pequena. Meu pai já tinha morrido, Belo Horizonte representou para mim uma fuga. Comecei a estudar comunicação, gostei de estudar comunicação, mas no final do curso eu descobri isso, a Patrícia que é uma diretora de cinema, fiquei fascinado pelo cinema e tentei fazer cinema. Mas nessa época, por volta de 1993, eu pensei como eu poderia trabalhar com cinema. Qual o caminho? Daí eu comecei a fazer vídeo clipes para amigos de Belo Horizonte. Eu achava que talvez o caminho mais fácil para chegar no cinema, seria tentar fazer imageticamente o que os meus amigos faziam em música. O caminho foi esse.

Mas em 1995, nessa época eu dividia apartamento com os meninos do "Virna Lisi" (banda de roque pós-punk), em Belo Horizonte, dividíamos em quatro o aluguel, e estávamos sempre quebrados, era um desespero para arrumar dinheiro, vivíamos com o mínimo, até para comer. Eu lembro que uma noite, eu estava com a seguinte dúvida: ou eu ia comer, ou eu ia ao cinema! Eu preferi ir ao cinema. O filme que estava passado era, "Pulp Fiction" ("Tempo de Violência", direção de Quentin Tarantino), um "puta" de um filme, aí depois da sessão, eu encontrei a Tânia Anaya (animadora), e ela falou comigo: _"Vai ter uma oficina no Festival de Inverno da UFMG, com duas pessoas muito "fodas" em cinema de animação. Eu sou assistente da oficina e posso tentar arrumar uma bolsa para você lá." Daí eu fui fazer, isso era em 1995, com Abi Feijó (animador português que estudou no NFB do Canadá) e com Regina Pessoa (esposa do Abi Feijó) e o alemão Raimmund Krummer. Daí eu fiquei fascinado pelo cinema de animação. A primeira ideia que eu tive para uma história, era uma seqüência só, eu imaginei o "Bolinha", personagem da "Luluzinha",

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

cheirando, cheirando, cheirando, assaltando um banco, cheirando, cheirando, cheirando, até explodir! Mas na hora que fui fazer isso, eu vi que era impossível fazer isso em 15 dias. Primeiro eu tinha que ter um "puta" domínio do desenho, coisa que eu não tinha, e não tenho. Segundo, não ia dar tempo, se eu fizesse 30 segundos não ia dar tempo, o tanto que eu tinha que desenhar. Daí eu acabei fazendo uma animação, que virou uma animação em conjunto. Depois eu peguei essa parte que eu fiz e joguei no "Mirmidões" (2001), que foi a primeira animação que fiz, junto com o Clécius Rodrigues, que era uma animação só de forma. Mas as pessoas disseram: _"Legal! Uma animação em baixa." Eu ainda acho o desenho um pouco debilóide. Mas as pessoas diziam: _"Não! Você seguiu a música, que é o mais importante." Daí que eu descobri também essa coisa da música, mas isso eu descobri mais tarde, depois. Essa foi minha primeira experiência com animação.

A segunda, foi fazer um curso, em 1998, na UFMG. A UFMG tinha um convênio com a Prefeitura, e estavam querendo fazer uma série do "Menino Maluquinho" (personagem do Ziraldo) em 3D. Um pouco depois do lançamento do "*Toy story*", que arrebentou. Eles estavam querendo formar roteiristas para essa série, a condição para se entrar ou não nesse curso, era fazer um roteiro e mandar para eles. Eu lembro que tinha um roteiro muito louco, que até o redescobri, outro dia, ele no meio da papelada, dez anos depois. Eu imaginei o Ulisses de James Joyce, todo contado através de uma animação de selos postais, uma história muito louca! Na verdade vamos descobrindo pelos piores caminhos, James Joyce! É um livro que todo mundo fala, mas ninguém lê. Eu li o livro todo, tenho uma certa comunicação de outro mundo com esses seres loucos. Eu entendo o "cara". Eu entendia que o "cara" fazia as vezes uma digressão de 100 páginas falando de uma xícara, café [risos], em atos cotidianos o "cara" delirava. Então nesse curso de animação eu descobri que tinha muitas técnicas diferentes de animação, que tinha muita gente fazendo animação diferente, mas o que mais me chamou a atenção, o que eu adorei, foi ver a série do "Wolf" ("*Red Hot Riding Hood*", de 1943), do Tex Avery. Que é aquela série em que ele pega a "Chapeuzinho Vermelho" e perverte a história totalmente. A Chapeuzinho dele é uma gostosa, cantora de cabaré, o Lobo fica atrás dela e a Vovó é uma ninfomaníaca, que fica correndo atrás do Lobo. Eu lembrava que assisti isso quando era criança, e depois assistir isso mais velho: _"O que é isso?!" A criança não pega nunca essas substâncias, a malícia, a carga sexual, política, revolucionária, escrachada, que tem por trás daquilo ali.

Eu já gostava de um cinema mais torto, duas referências que eu tenho e que gosto, primeiro foi o Glauber Rocha, porque achava os filmes dele totalmente loucos. quando eu vi "Terra em Transe", senti uma palpitação. Achei o filme uma evolução, um vulcão, uma erupção. _"O que é isso?!" Eu achava interessante o Glauber, porque ele atingia o povo com filmes muito herméticos, ele tinha a "manha" total. Uma grande arte, com poucos recursos, e se transformou, talvez no maior artista brasileiro. Que pegou a arte brasileira e a expandiu mesmo. Nem Heitor Villa-Lobos alcançou tanto assim, em questão mundial. E outro "cara' que eu gosto também é o Jean-Luc Godard, porque ao ver os filmes dele, não tem princípio, nem meio e nem fim. Muitas vezes a imagem está dizendo uma coisa e o som está dizendo outra, e as vezes não estão dizendo nada! As coisas estão se chocando na tela, o tempo todo. Acho que tudo isso tem haver com a idéia do "Terra" (2008) também. O texto está falando uma coisa, a imagem está dizendo outra e o som dizendo outra. [risos] Está tentando mostrar na imagem, o que não está no texto, talvez fique aquele desespero, tentando mostrar alguma coisa que nem existe. Vi esses dois caras e disse: _"Meu caminho é a animação! Gostaria muito de fazer animação! Porque em animação se pode ser muito louco! Criar mundos irreais, fazer as pessoas viajarem nessa onda." Eu vou meio atropelando, mas eu acho que, no meu

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

trabalho, as pessoas se confundem muito com os nomes dos planetas ("Marte" - 2003, "Plutão" - 2004, "Mercúrio" - 2007 e "Terra" - 2008), mas a minha referência primeira é a mitologia, mas isso é legal também, porque não são filmes com princípio, meio e fim. São filmes que permitem várias interpretações, depende de quem ver. Existem até reações contrárias, que as pessoas achem uma bosta, mas foi isso. Será que eu me perdi?

Começo a falar agora do meu trabalho, minha primeira animação foi feita em 2001, que foi "Mirmidões", mas voltando um pouco, na época desse curso, eu vi que quatro curtas de Belo Horizonte tinham ganhado prêmios no Ministério da Cultura, para serem produzidos. Que eram: " A Hora Vagabunda", do Rafael Conde, "Castelos de Vento", da Tânia Anaya e outros dois que não me lembro agora o nome. Na época eu liguei para essas pessoas, porque eu queria entrar no cinema de alguma forma, me ofereci para fazer um *making of* desses filmes, tanto o da Tânia, quanto o do Rafael. Com Super VHS, High aid, nesse trabalho eu pude me aprofundar mais, embora eu não estar trabalhando efetivamente, diretamente nos filmes, mas eu pude acompanhar e trocar idéias com todo mundo, foi muito interessante. Foi nesse momento que conheci o Clécius, ele trabalhou com a Tânia no "Castelos de Vento", fazendo arte final. O Clécius veio nessa época e me falou: _"Cara, eu tenho um monte de imagens que fiz, um monte de trechinhos de animação, que eu não sei o que fazer com isso. Vou te dar essas imagens e você faz qualquer coisa com elas." Quando eu vi as imagens, achei muito legal! O trabalho do Clécius é muito expressivo, é a minha cara! ele é tosco, mas um tosco bem trabalhado, é um tosco intencional, não é uma coisa tosca porque não conseguiu fazer. É tosco por intenção, por estética. Eu fico me perguntando porque gosto do tosco, e percebo que, por exemplo bandas como: Sonic Youth, Pexbaa, Joy Division, tem tudo haver com o cinema do Glauber Rocha, [risos] com o cinema do Godard, tem tudo haver com literatura do Charles Bukowski.

Talvez, lendo Gilles Deleuze, ele fala dos intercessores, as vezes buscamos uma afinidade naquilo que gostamos interiormente, mas se vê que depois aquilo se torna quase um estilo. É como se gostássemos de um tal artista e aquele artista está dizendo aquilo que você teria dito naquele momento. Eu falo que essa coisa do *Underground*, é uma coisa buscada, trabalhada, mas é uma coisa mesmo de gosto, de gosto! Voltando a uma coisa que você já falou comigo e eu falo também, desse papel de termos que ficar pensando, pensando e pensando. Eu faria, sei lá, um livro falando sobre todos esses divinos caras do *Underground,* divinos artistas que não se venderam ao sistema, fizeram uma arte, que muitos que se venderam ao sistema, hoje a arte deles estão obsoletas, os "caras" ainda são referência para gerações, gerações e gerações, embora muita gente possa nem conhecê-los. Um trabalho tão "lado B", que a grande maioria das pessoas não tem acesso. As vezes vem uma febre, eu lembro que gostava muito de The Doors e teve uma febre de The Doors, eu gostava de Joy Division, daí teve aquele filme do Joy Division (em 2007 foram lançados dois documentários, um de Anton Corbijn e outro de Grant Gee) e também virou uma febre. Tem certas coisas que vêem a superfície, mas tem outras que permanecem no *underground*, a verdadeira arte, continua, se vê ainda artistas com seus 90 anos, agora tendo suas primeiras retrospectivas, a arte caminha por um caminho muito torto, mas tem uma linearidade. [risos]

LR_ Aproveitando essa sua exposição, você se influenciou mais por artistas fora do campo da animação. Você não tem um realizador ou técnica específica que o influenciou. Você tem uma influência do cinema, vê a animação como audiovisual. Correto?

SL_ É isso! Não existe diferença.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

LR_ Gostaria que você falasse um pouco mais sobre a série de curtas de animação "Plutão", "Mercúrio"...

SL_ Eu sempre gostei de mitologia, e acho que a mitologia tem um campo muito grande de histórias. São histórias tão loucas, as vezes não se apreende todo o mito, de tão louco, de tão inconcebível que é. O Clécius me mostrou aquelas imagens dele e falei: _"Eu tenho que fazer alguma coisa com isso!" Comecei a buscar na mitologia algum significado para aquelas imagens, foi um trabalho de pensar durante meses para dar um nome, de criar um sentido. Pois acho que depois da semiótica, tudo é passível de explicação, nem que se force um pouco, mas tudo é passível de explicação. Quando se vai fazer um filme, é necessário que o conceito esteja muito bem fechado para o diretor. Porque qualquer discurso, qualquer debate, o diretor não será desmascarado por aquilo que fez, pois se vai criando conceitos, acreditando piamente no que se fez.

Foi um processo muito interessante essa dobradinha com o Clécius, porque ele é muito talentoso, tecnicamente, na manipulação, ele é um verdadeiro escultor daquelas massinhas, nato! A dobradinha deu certo, porque o Clécius é um pouco deficiente em contar uma história, mesmo que essa história não seja linear. Na verdade manipular mesmo as imagens, o poder da montagem, do audiovisual, o poder mesmo do cinema, criar uma narrativa, mesmo que ela seja de cabeça para baixo, ele não tem. Por isso deu super certo essa dobradinha com ele. Eu tinha as idéias, ia falando com ele e intuitivamente ele pegava a idéia e fazia tudo aquilo do jeito que eu tinha imaginado. Até hoje essa parceria ainda continua. Ele trabalhou no "Mercúrio", ganhamos o Tela Digital ("Plutão" ganhou o prêmio favorito do público da temporada 2011) e estou pensando em fazer mais uma coisa junto, pois é uma parceria boa. Tudo que dá muito certo, também existem pontos de tensão, numa época o Clécius achou que era o grande artista por trás dos filmes e que eu só levava a fama. Eu tenho esse lado, que modestamente aprendi com o Disney [risos], aprendi pouco, tenho que aprender mais. Porque o cinema não só o fazer, é todo um pensamento, é fazer aquela coisa circular. Você é realizador e sabe disso. Não adianta fazer um filme e guardar, ninguém vai te descobrir e falar:_"Cara, eu quero exibir seu filme!" Ninguém! Então é uma coisa meio complexa, pensar a distribuição disso, ter tempo para ir na internet, baixar regulamento, ler, preencher ficha, gravar DVD, colocar no correio, todo um processo, que não é só o fazer. E ir criando laços de relações com as pessoas, onde vai exibir, por isso que eu falo do conceito todo formado, pois o cinema não é só fazer, fazer muita gente faz e deixa na gaveta, o problema também é distribuir isso. Então o Clécius viu que essa história toda era uma bobagem, uma picuinha, conversamos abertamente sobre isso e continuamos a trabalhar juntos. A parceria é muito boa pra nós dois, nos damos super bem como parceiros em animação, nos completamos.

O problema da animação, por exemplo, eu descobri a animação nesse curso da UFMG, mas eu não sou desenhista, nunca fui desenhista, nunca fui, descobri a animação: _"E agora?" Eu vi que isso causa um pequeno desconforto para quem trabalha com a técnica, para quem desenha muito bem, para quem faz desenho animado, isso é uma invasão. Mas eu descobri que na animação, se pode também outro lado, não precisa necessariamente estar ali.

LR_ Você tem uma visão como diretor de cinema e não como animador.

SL_ É isso! Nunca tinha pensado nisso dessa forma tão racional, como você está me falando hoje! Mas é isso mesmo!

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

LR_ Essa sua relação com o Clécius tem certa semelhança com a relação do Disney com o Ub Iwerks, que hoje sabemos foi o desenhista que criou o Mickey Mouse.

SL_ É, embora o Walt Disney desenhasse também. Mas o Disney percebeu isso, tem certas pessoas que desenham melhor, porque perder tempo desenhando, se posso perder meu tempo criando, e criando novas formas. Eu gosto muito do Disney, porque ele percebeu isso e deu vazão à sua criatividade, foi o primeiro a fazer um filme colorido, foi o primeiro a fazer um longa e os "caras" diziam: _"Você é um louco em fazer um longa!" Mas ele estava certo, o cinema é mais complexo, o cinema é muito complexo, não só no fazer, mas no todo, pois ele engloba muita coisa, a filosofia junto, a mensagem.

LR_ Como você enxerga a relação entre o conhecimento técnico e teórico no ensino e na prática da animação?

SL_ Os dois tem peso igual. Por exemplo, eu sou professor de cinema de animação no Centro Universitário UNA, tem uma cadeira só durante o curso inteiro (Cinema e Audiovisual), em quatro anos, os "meninos" tem uma cadeira de animação. Então o que eu faço: Primeiro eu falo da história toda da animação, desde o início, desde lá da arqueologia do cinema, vou passando ano a ano mostrando as técnicas, depois mostro alguns autores, de estilos que gosto, depois vamos para a prática. Porque na verdade, a prática é muito boa, mas você tem que ter talento pra fazer animação. Todo mundo quer fazer prática, quer fazer animação, eu faço essa comparação, uma sala de 100 alunos, todo mundo louco para fazer animação, uma semana depois, duas semanas depois, tem 50 alunos, desses caem para 25, desses 3 vão chegar até o final. Acho a própria técnica meio excludente, só os verdadeiros persistentes conseguem chegar até o final. O resto não chega.

Mas eu acho muito importante mostrar o que já foi feito, mostrar esse trabalho de colocar o cinema de animação em pé de igualdade com o cinema direto, porque a animação não perde em nada a ele, talvez em muitos aspectos, talvez até ganhe do cinema direto, por não ter limites, por não ter aquele físico do ator, da câmera. Então o cinema de animação pode ser até muito mais. Acho que existe um preconceito, em relação as pessoas, de achar a animação menor. É um preconceito muito generalizado. Até os próprios artistas plásticos concebem a animação como uma arte menor, o povo do cinema, de querer que o cinema de animação tenha um tratamento diferente do cinema direto. Essa discussão ainda existe. Muitas pessoas acham que o cinema de animação é apenas um *hobby*, que se fica brincando de fazer. Não conseguem ver esse alcance maior que tem o cinema de animação. Isso eu procuro mostrar através de alguns autores, que alçaram o cinema de animação ao status de arte. Mas até hoje não é! Se olharmos os livros de arte, por exemplo, Norman MacLaren não é citado. O Ladislaw Starewicz não está lá, animadores como a Lotte Reiniger, que fazia animação de recortes, não está lá! Existe um certo preconceito e talvez, voltando, acho que de toda a arte cinematográfica, o cinema de animação ainda é deixado de lado, como segundo plano. Ele é *underground* ao próprio sistema. Volta à aquelas coisas de estilo que falei."Saca?" [risos]

LR_ Gostaria que você falasse um pouco sobre o MUMIA (Mostra Udigrudi Mundial de Animação), um festival de animação que tem o "udigrudi" no próprio nome e que não tem curadoria, um festival livre.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

SL_ Na verdade, o MUMIA surgiu em 2003, como se fosse um protesto. Em 2003, por exemplo, eu já tinha feito o "Mirmidões" e já tinha feito o "Marte". Esses filmes tiveram um certo reconhecimento, tiveram em alguns festivais, mas aqui em Belo Horizonte, principalmente, não tiveram o seu verdadeiro reconhecimento. Por causa dessa coisa de seleção, eu sempre achei curadoria um pouco suspeito, porque muitas vezes não passa de gosto pessoal de cada pessoa que está ali. Daí, eu junto com o Denis Leroy, mais o Sérgio Villaça, na verdade o Sérgio entrou depois. Decidimos: _"Vamos fazer um festival que não tenha seleção! Tudo que for inscrito nós vamos exibir!" No início as pessoas falavam assim: _"Vocês são loucos! Pode chegar muita coisa ruim! Vocês são obrigados a exibir, vocês estão falando que vão exibir tudo!" Com 9 anos fazendo o festival, eu descobri coisas, cheguei a algumas conclusões: Os curtas de animação, geralmente são muito curtos, muito por causa dessa técnica excludente. É muito trabalhoso, se gasta muito tempo para fazer. Geralmente a maioria dos filmes de animação são muito curtos, tem dois minutos, três minutos, poucos chegam a 5 minutos e raríssimos passam os 5 minutos. Se você faz uma programação de uma hora e coloca 10 curtas, vamos dizer que se coloque um curta ruim de dois minutos, no meio dessa programação. As pessoas não percebem, porque depois de assistir 10 curtas, na verdade lembram daquilo que mais gostaram. Nunca lembram do que não gostaram. Há não ser que seja uma pessoa muito aborrecida, que vai no cinema e saia xingando por causa desse filme de dois minutos, mas é pouco provável. Então o MUMIA surgiu assim, como um protesto, vamos fazer aqui um festival que não tenha seleção. Desde o início esse nome caiu no gosto do povo, o Denis Leroy fez uma logomarca de um "cara" rolando, essa logomarca entrou na Bienal de Design de São Paulo e ganhou medalha de ouro como uma marca. Os "caras" escreveram um texto falando o porque daquela marca, que o "cara" bêbado caindo representava o grau etílico do ser humano, o *underground.* O "udigrude" vem de uma homenagem à aquele movimento surgido entre as décadas de 60 e 70, que o Júlio Bressane mais o Rogério Sganzerla resolveram fazer um monte de filmes, sem nenhum dinheiro e com muita criatividade, na Belair. Em seis meses, fizeram seis longa metragens! Uma coisa absurda! Numa precariedade total, mas os filmes são muito ricos criativamente, e com o passar do tempo eles vão ficando mais ricos ainda, vão agregando significado. O "udigrude" é um abrasileiramento dessa palavra e homenagem a esses dois cineastas. Eu lembrava muito de um "cara" que também acho fenomenal, que é o Ariano Suassuna, que ele detesta as palavras em inglês. Então "udigrudi" é meio um abrasileiramento e um avacalhamento, escrever um nome em inglês de maneira tosca. É o escrachado que ao mesmo tempo é uma homenagem!

LR_ O curioso é que a maioria dos termos técnicos em animação, são em inglês. E muitos animadores aqui no Brasil tentam abrasileirar esses termos, para ensinar e divulgar melhor a animação no país. Abrasileirar o *underground* é uma coisa a meu ver muito interessante.

LR_ Você acredita que os festivais cumprem bem o papel de divulgação de trabalhos mais autorais e experimentais?

SL_ [risos] Hoje tem tanto festival no Brasil, que de uma forma ou de outra essa produção toda é absorvida. As vezes é absorvida mau. Eu tenho visto muita produção nova, um trabalho mais autoral, as pessoas tentam vender como *mainstream*, como se fosse a nova jogada do mercado. Então é usada até mau, mas como eu vivo numa cidade, que tem toda uma tradição, esse berço mais autoral, mais experimental, mais vídeo arte, eu acho que os festivais tem sim, essa abertura.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

LR_ Você acredita que a indústria vai procurar novidades nos festivais?

SL_ Não. Primeiro, não acho que exista uma indústria de animação aqui. Talvez ainda vá ser construída, mas ainda não existe uma indústria, a verdade é essa. Existem várias pessoas fazendo animação autoral, talvez até o número de animações autorais seja maior do que comerciais, acho até que foi um grande passo a criação do Anima TV, pode ser até o ponta pé inicial, para pessoas com potencial fazer a industria, mas ela não existe.

Foi um debate, que até fiquei pensando nisso, na época, quando postaram naquela lista (lista de discussões de animadores mineiros na internet), que a Ivete Sangalo (cantora de axé, gênero musical surgido na Bahia) iria produzir, ou estava produzindo um longa de animação, e que isso poderia criar um mercado. Acho isso uma bobagem. Porque o mercado é criado a partir, sempre foi assim, de produtos de qualidade, não de um produto de uma *mega star,* um produto comercial, sem linha artística nenhuma, sem roteiro, não vi o projeto, mas acredito que seja assim. Uma coisa para vender a música da "figura", mas sem nenhum tipo de qualidade, sem nenhum tipo de tratamento, sem nenhum tipo de pensamento. Então, não existe o mercado ainda. Não existe o mercado.

LR_ Como você vê os processos que levaram a animação brasileira ao momento atual, em que vemos um significativo crescimento da produção nacional e da incrementação do fomento e incentivo a produção comercial de animação (Série e longa) e quais resultados espera para o futuro, se essas políticas forem implementadas?

SL_ Acho que o governo tem um papel importante no desenvolvimento dessa indústria, que ainda não nasceu, mas pode nascer. O governo tem esse papel preponderante, porque é muito difícil tentar fazer isso sozinho. Por exemplo, queria fazer meu longa de animação, mas para fazer um longa de animação é muito "trampo". Se existisse um financiamento mais fácil, do que enfrentar toda essa burocracia, que pode demorar anos e anos, igual ao Walbercy Ribas ("O Grilo Feliz", a produção foi iniciada em 1997 e lançada em 2001). Essas políticas de incentivo têm que começar a pipocar, o "Terra" foi feito com recursos do governo, mas acho que tem que ter mais!

LR_ Você não tem nenhum tipo de receio de que o foco fique na indústria e que o curta e o autoral fiquem de lado?

SL_ Na verdade é uma boa pergunta, mas eu não sei te responder. Mas por exemplo, se seguirmos algum modelo, porque cada país é cada país, realidades diferentes, mas o modelo norte-americano é interessante. Eles fazem uma coisa visando o mercado, mas tem uma característica autoral. Todos os filmes da Pixar, ou da Disney, têm uma carga autoral, no meio daquilo tudo. Eles têm princípios que nunca traem, por exemplo, a Pixar, tem piadas muito elaboradas, na maioria dos filmes, tirando "Carros", todos têm um certo questionamento, são muito mais profundos do que aparentemente uma coisa só para criança. Mas eu acredito que possa surgir também algumas iniciativas autorais, ao exemplo do " The Simpsons", do "Futurama", ou então do "South Park", mas para isso a mentalidade tem que mudar. Eu fiz uma pesquisa e descobri 22 longas produzidos no Brasil, desses 22 longas, 12 são "Turma da Mônica". Dos 10 que sobram, só dois são para adultos. Os dois do Otto Guerra, então o mercado não pode ficar só pensando nesse mercado já viciado, que animação é uma coisa para criança. Acho que esse preconceito sobre a

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

animação, que as pessoas têm até hoje, que é uma arte voltada para as crianças, essa ênfase muito para isso, foi talvez Hayao Miyazaki, em 1989, que mudou essa forma de visão. Hoje muitas animações são autorais e estão com bom êxito de público. Por exemplo, "Persepolis" teve bom público, eu vi agora "Chico e Rita", acho que ainda não passou no Brasil (foi exibido no Anima Mundi 2011), é um filme que também estourou, que as pessoas vão ao cinema ver. É maravilhoso esse filme!

Acho que no Brasil ainda falta pensar nisso, eu falo isso muito com o Quiá Rodrigues (animador de bonecos e criador do programa semanal "Animania", sobre animação, veiculado na Rede Brasil de Televisão), eu defendo com unhas e dentes o cinema autoral, fica até parecendo uma picuinha, tenho um amigo que faz cinema em Curitiba e ele fala, questionando o autoral: _"Cara, lá na terra de vocês, só tem vídeo arte! Só tem vídeo artista!" Mas é por isso, existe um preconceito, grande! [enfático] Eu gostaria muito de ver e gostaria até de participar, fazendo um trabalho diferenciado, não voltado para criança. [pausa] Eu vejo que o cinema Brasileiro em si, não só o cinema de animação, fica querendo buscar mercado, ser comercial e acaba deixando as outras coisas de lado. Fazem um roteiro muito chinfrim, até esses *blockbusters* como "Tropa de Elite", eu dou aulas em periferia e vejo que os meninos não tem "saco" para ver o filme todo. É espetacularoso, fala o que o "gringo" está querendo ver e escutar, o esteriótipo que eles têm do Brasil. Isso é muto complicado, fazer cinema no Brasil buscando o mercado. Temos que pensar em outras formas de atingir esse objetivo, não sei como, não tenho bola de cristal, mas acho que é um erro desse pessoal todo de mercado o que estão fazendo.

LR_ Você acredita na viabilidade do curta como matriz de aprendizado e formação profissional?

SL_ Eu acredito no curta. Na verdade o curta é uma forma rápida de se atingir o maior número de pessoas ao mesmo tempo, além disso o curta, isso eu falo para todo mundo que quer trabalhar com cinema, te dá a possibilidade de poder experimentar. Vejo muita gente caindo nesse erro de fazer um primeiro curta e fazer tudo muito "caretinha", igual televisão, igual novela, o curta é o lugar da experimentação. Eu acho que é o momento que se pode decidir se tem jeito para a coisa ou não. Fica na minha cabeça aquela lição do Alfred Hitchcock, tem que fazer um curta mudo, sem palavras, se conseguir atingir as pessoas, se conseguir passar a mensagem, tem jeito pro cinema. O que é triste, é que se vê muita gente entrando nas escolas de cinema, querendo fazer cinema, porque tem um certo *glamour*, mas não conseguem atingir toda a complexidade dio cinema. O curta é o local da experimentação sim! Sempre! Sempre foi e sempre será! O cinema nasceu curta! Acho que, cada vez mais, o cinema tem que ser curto. Vivemos numa sociedade de muita agitação, as vezes vou assistir um filme de 15 minutos, se for muito arrastado, eu durmo! Tem que ser cada vez mais curto, a mensagem ser um tiro certeiro na cabeça do público.

LR_ Se pensarmos na produção que existe hoje no Brasil, já depois da democratização dos meios digitais, a qualidade da animação nacional em média está melhorando ou piorando?

SL_ Vejo uma melhora muito clara, muito estridente. Dos trabalhos que vi no MUMIA, tem muitos trabalhos brasileiros em nível de excelência igual a trabalhos de qualquer lugar do mundo. Lá fora se têm um super equipamento e aqui, terceiro mundo, lutando contra tudo, consegue fazer coisas muito interessantes. Tem muita gente, muito interessante, a animação brasileira está cada vez mais se desenvolvendo, novas pessoas surgindo, essa geração mais

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

nova, que já nasceu com o *youtube*, está vindo com força total, com mil idéias, o que antes era impossível fazer, hoje é fácil fazer. Se pegarmos qualitativamente, fazer um recorte da produção dos anos 2000, se agruparmos a produção de 2001 até hoje, tem muita animação boa. Eu posso citar de cabeça para você, vamos começar em 2000: "De Janela Para o Cinema", do Quiá Rodrigues, "Almas Em Chamas", do Arnaldo Galvão, "Os Irmãos Willians", do Ricardo Dantas, "Historietas Assombradas, Para Crianças Malcriadas", do Victor-Hugo Borges, "Yansan", do Carlos Eduardo Nogueira, "Tyger", do Guilherme Marcondes, "Passo", do Alê Abreu, "O Divino, De Repente", do Fábio Yamaji é um grande exemplo, a produção está boa.

Uma coisa que eu tento enxergar, que faço esforço para enxergar nessa produção, é o seguinte: O desenvolvimento da animação 3D. Eu tento analisar com o maior distanciamento possível, a animação 3D computadorizada em relação ao trabalho manual.

LR_ Aproveitando a deixa. Você poderia aprofundar esse ponto? Acredita que a animação quadro a quadro em papel, ou melhor, a técnica tradicional ainda é importante?

SL_ Então. A animação 3D no Brasil, acho que ainda está engatinhando, embora eu tenha apontado bons exemplos ("Historietas Assombradas, Para Crianças Malcriadas" e "Yansan"). O "Vida Maria" (2006), do Márcio Ramos, é um filme muito interessante, acho o roteiro sensacional, mas percebo alguns problemas na animação em 3D. Não sei se é norma, ou se é estética, mas quase todas as animações em 3D que vejo, os olhos são proporcionalmente ao rosto, muito maiores, personagens meio que, quase voando na tela. Tem o filme do Otto Guerra, "Nave Mãe", que é de 2004, dão a impressão que a animação em 3D ainda está engatinhando. Pensando no 3D, toda novidade é interessante por um lado, mas por outro lado, talvez, com o passar dos anos se mostre uma bobagem. Toda novidade desperta um interesse total, mas depois não consegue se manter.

O 3D tem muito que se desenvolver, uma crítica que eu faço à animação em 3D, é que ela tenta fugir ao máximo ao, vamos dizer assim, ao reino do 2D. Ela tenta se aproximar do *live action*, e o que o *live action* não consegue fazer, faz com a animação 3D. Com isso a abstração, a loucura, os limites da imaginação, acabaram sendo domesticadas. Porque a animação que vemos, principalmente a norte-americana tem esse padrãozinho de tudo parecer com a realidade o máximo possível. Isso degladia um pouco com essa função vital da animação, que é fazer um caminho completamente o contrário disso. De ir pela irrealidade e não buscar a realidade. A animação tem um contato com o espectador através das formas, o que não é possível imaginar, está sendo pensado ali. A animação em 3D tem esse problema de querer ser o mais próximo do real possível. Mais próximo do real possível, vai fazer documentário! Entendeu? [risos] Até o documentário tem esses questionamentos: Será que minha intervenção com a câmera aqui vai extrair o real, ou a pessoa vai ficar ficcionalizando. A animação em 3D peca por isso. Ela busca ser real demais. A pele muito real, tudo muito real. Será que eu estou vendo um desenho? Será que eu estou vendo a vida real ali? Então esse é o grande erro do 3D.

E o 2D, acho que ainda vai existir muito tempo, porque o 2D se consegue através do gesto, do manual, captar toda a intenção do autor. É o que aproxima muito mais das artes plásticas, numa coisa muito mais sensorial, você vê o artista fazendo. Embora se você for questionar, na animação 3D, tem um "cara" atrás do computador também, com todos os seus sentimentos, mas o 3D, por si só, é uma técnica muito fria. É como se fosse criando em laboratório, *fake*, tentando ser o mais próximo do real possível.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

LR_ Mas como você percebe a animação 2D digital, o animador desenhando direto na *tablet*, você vê algum problema nisso, em não se usar o papel?

SL_ Não! Não faço objeção nenhuma a isso. O *tablet* nada mais é do que o seu papel, só que de uma maneira mais fácil, mais rápida. Não tão manual como se animar no papel, depois se "scaneia", mas eu acho que se compararmos um trabalho todo feito na *tablet* e no *photoshop* e compararmos com uma trabalho todo feito à mão, a mão ainda tem o seu gracejo. Porque a mão aceita uma coisa que o computador não aceita, que é o erro. A possibilidade do erro, o cinema perdeu muito disso, a possibilidade de errar. Volta-se aquela pergunta anterior, o curta metragem é uma possibilidade de erro, nem sempre se vai acertar. E geralmente, quase 100%, isso eu falo com meus alunos, se faz o primeiro curta, e ele não vai "bombar"! Há não ser que se seja um geniozinho, mas mesmo assim, têm vários geniozinhos nascendo todo dia, mas mesmo assim é muito difícil peneirar isso. A grande possibilidade do erro! O 2D tem a possibilidade do erro, se vê a linha torta, alguma coisa que saiu errado, gosto de usar esse erro como uma força estética.

LR_ Qual a influência dos doze princípios de animação no seu trabalho? Acha importante que esses princípios sejam aplicados à animação?

SL_ [risos] Não penso nos doze princípios, embora saiba sobre eles e sei que são muito importantes, mas acho mais importante ainda é ter a possibilidade de driblar esses doze princípios. Como o Tex Avery fazia, ele pegava esses doze princípios e dava uma certa pirada em cima desses doze princípios. Eles estão até ali, mas de uma forma bem exagerada.

LR_ O Tex Avery na verdade quebrou o movimento do estilo Disney, tem elementos dos doze princípios no trabalho dele, mas ele quebrou e exagerou o movimento em relação ao estilo Disney.

LR_ Que livro de animação o marcou?

SL_ Nenhum livro me marcou, mas como professor sim. É interessante esse assunto que você falou, sobre publicação de animação, porque acho que tem muito pouca. Tem dois anos que sou professor, fui fazer uma pesquisa sobre livros de animação e vi que quase não existia. Um que acho bem interessante: **Arte da Animação; técnica e estética através da história**, do BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena Barbosa Júnior. É um livro bem interessante, pois ele fala da animação desde o princípio, mas como professor, eu fiquei procurando saber: _"Será que só existe esse?" Existe aquele livro famoso, **The Animator´s Survival Kit**, de Richard Williams, só que é em inglês.

LR_ Aproveitando a citação. Que livro gostaria de ver publicado no mercado brasileiro?

SL_ Esse livro em português é importante. Existem outras coisas, por exemplo, eu descobri duas biografias do Disney muito interessantes, um livro grande que fala da vida dele tim tim por tim tim, que é muito interessante (**Walt Disney; o triunfo da imaginação americana**, de Neal Gabler) e outro livro fala do império da Disney, que também é interessante. Depois eu te passo isso, é da editora SESC, a autora é uma mulher. Essa mulher, a história dela é bem interessante, ela ganhou o programa "O Céu é o Limite", do Jota Silvestre, só

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

sobre Disney. Tem um livro que depois eu comprei, que é de um "cara" da Argentina, é tipo uma bíblia argentina sobre animação. Valiente o nome dele, ele já morreu e o filho dele também faz animação. (**Arte y Tecnica de la Animacion,** de Rodolfo Saenz Valiente) Comprei um livro no Chile, **Fundamentos da animação**, (**Fundamentos de la animación**, de Paul Wells) que é bem interessante. E comprei outro livro interessante também fora, porque aqui tem pouca coisa mesmo. Tem vários livros, porque agora sou meio pesquisador. Vesti essa... porque o MUMIA me deu uma certa respeitabilidade de falar em nome da animação. Tem um livro interessante de um "cara" que escreveu um livro sobre todas as animações que passaram na televisão brasileira. Outro livro que estou lendo, é um sobre "Os Simpsons" e a filosofia, vários filósofos sentaram e escreveram alguns ensaios filosóficos pegando os personagens dos "Simpsons". Quando fui aos Estados Unidos, vi um livro similar sobre o "South Park", mas não comprei, me arrependi, depois voltei lá e ninguém sabia me informar sobre o livro. Descobri também em Recife, no ANIMAGE, uma menina, no último dia ela me mostrou uma lista com vários livros de animação que eu não conhecia, coisas antigas publicadas no Brasil.

LR_ Também fiz uma lista, com alguns livros que você citou na última pergunta, são títulos em língua portuguesa, encontrados no Brasil, você nota alguma ausência importante?

SL_ Tem a biografia do Osamu tezuka em quadrinhos (**Osamu Tezuka: Uma Biografia Mangá**, série com quatro livros em quadrinhos, publicado pela Conrad no Brasil, entre 2003 e 2004), que eu tenho e não está aqui, tem esse livro do Moreno, que estava também na lista da menina. Adoro esse livro aqui, **A grande arte da Luz e da Sombra**. [mostro a ele a linha do tempo, com os lançamentos em português, os intervalos sem lançamentos de livro no mercado nacional, e os inúmeros lançamentos após o ano 2000] É interessante isso que você identificou! Eu faço essa pesquisa também, porque acho que tem muito pouco livro.

Na lista do entrevistado encontrei as seguintes ausências da minha lista:

PEREIRA, Paulo Gustavo. **Animaq –** almanaque dos desenhos animados. São Paulo: Matrix, 2010.

IRWIN, William, CONRAD, Mark T., SKOBLE, Aeon J. – **Os Simpsons e a filosofia**. São Paulo: Madras, 2004.

PRICE, David A. – **A magia da Pixar** – Como Steve Jobs e John Lassester fundaram a maior fábrica de sonhos de todos os tempos – Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

NADER, Gina. **A magia do Império Disney**. São Paulo: Editora Senac.

(Apêndice à resposta, enviada por e-mail, data 11/12/2011).

LR_ Qual o papel que o CTAV deveria ter em relação à produção de animação no Brasil?

SL_ Para ser sincero, eu não conheço o trabalho do CTAv. Sei que o CTAv dá um acerto apoio, *mixar* filme, *transfer* de alguns filmes, existe uma lista, pré requisitos para entrar. Sei que eles editam aquela revista FilmeCultura, que acho deveria ser de graça, por ser paga eu não leio.[risos] Eu encontrei com

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA

uma pessoa do CTAv, que é a Rosangela Sodré, eu acho. Porque eu estou querendo descobrir a história da animação no Brasil. Dessa produção que eu não conheço, pois eu posso falar do que eu conheço, que é de 2000 para cá.

LR_ Talvez por você produzir em Belo Horizonte, não tenha muito contato com o CTAv, que é no Rio de Janeiro. Mas o CTAv foi o palco do convênio Brasil/Canadá, que deu origem aos núcleos regionais, um deles em Belo Horizonte, deu origem a escola de animação da Belas Artes, da UFMG. O CTAv ficou muito abandonado depois do fim da EMBRAFILME e estão tentando re-estruturar o CTAv agora. Mas como você não conhece muito sobre o assunto, vamos à última questão.

LR_ Que opinião tem sobre o Proanimação?

SL_ Eu não conheço o Proanimação.

LR_ Muita gente fala sobre o Proanimação, como se fosse a salvação para a animação brasileira, mas na prática muito animador desconhece o teor do Proanimação. Um dos braços do programa foi o Anima TV e o Anima Edu.

SL_ Em Recife, eu escutei por lá um "cara" falando sobre isso, mas a priori eu acho a coisa muito megalomaníaca, forçar um mercado que não existe. Te ajuda a fazer um longa metragem com "X", "X", "X", condições, tem que ser atrelado a isso, isso e isso, eu li e percebi que não era para mim. Tem que ser vinculado à televisão educativa, tem um longa que quero fazer, que vai ser em cima do livro O Amanuense Belmiro, do Ciro dos Anjos. Fiquei pensando: _"É bom para a TV? É bom para a TV Educativa!" Acho que falta ao Brasil, uma pessoa como eu, por exemplo: _"Quando é que eu vou fazer meu longa, com essa postura autoral que tenho?" [enfático] _ "Nunca!" [risos] _"Já estou com 40 anos! Está na hora!"

LR_ Obrigado pela entrevista, foi muito rica. Alguma palavra final? Quer dizer mais alguma coisa?

SL_ Uma coisa que você falou, que até me fez enxergar, eu ainda não tinha enxergado: Na verdade eu penso o cinema, independente dele ser de animação ou não. Animação para mim é mais tranqüilo, porque eu gosto mais, tenho mais tesão, acho mais louco! Se for para fazer cinema de animação, melhor ainda. Um cara que eu gostaria de ter falado e que não falei nele, é o Jodorowsky. Descobri nele o tipo de cinema que me agrada, a filosofia do cinema que me agrada, é um cinema de experimentação mesmo ali, muita simbologia, e coloca tudo isso numa forma cinematográfica mais interessante. Comungo muito com as idéias dele.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011888/CA